电脑应用和娱乐的第一选择
总第144期



大众软件

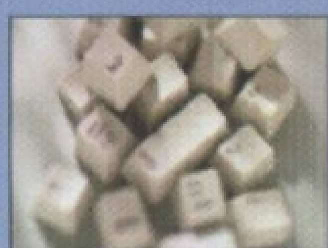
07
Popsoft
2003年
半月刊
WWW.POPSOFT.COM



三万英尺的距离

2003年2月26日至28日，比尔·盖茨第8次访问中国。除了宣布向中国政府开放原代码以及所签订的一堆大单之外，他还带来了些什么？

愚人节专题



有德报德，有怨报怨，就趁愚人节……



与龙共舞

暴雪，一个在全世界游戏爱好者中间如雷贯耳的名字。2003年3月3日，我们在上海与暴雪共舞。



千年侠客梦
《千年》侠客情

韩国武侠游戏《千年》已入住中国二周年，为了纪念网络游戏在中国最初的那些青涩时光，我们在本期推出专题：“千年侠客情，《千年》侠客梦”。

ISSN 1007-0060




情定RO一万年，
豢养宠物乐无限
展开一段新的





新技能 新职业
——引领你进入新千年





www.1000y.com.cn

北京北极冰科技发展有限公司
北京市朝阳区北四环东路高原街二号北京文博大厦10层
邮编：100029
电话：86-10-84628118 传真：86-10-84625378

授权 ACTOZ SOFT 代理 发行

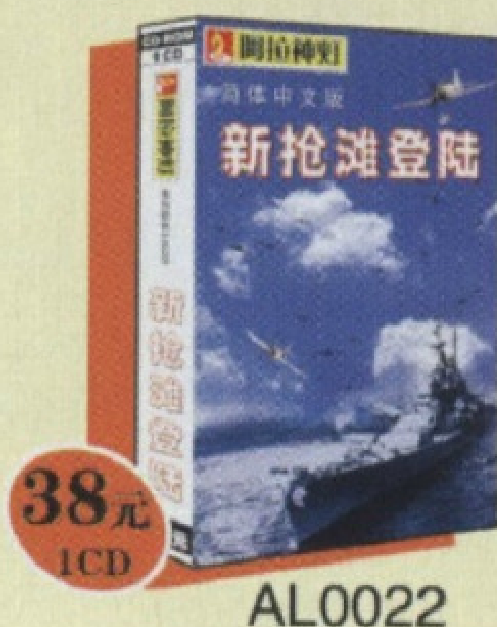
亚联游戏 Asiagame.com 总经销






阿拉神灯 超值正版软件

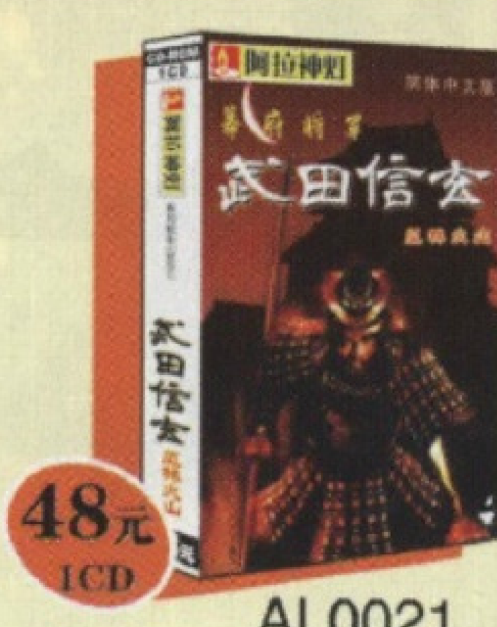
“阿拉神灯”是正普公司最新推出的系列超值正版软件品牌，品质精良，价格适中，每月推出约30个品种，全年约400个品种。“阿拉神灯”将是继“芝麻开门”之后中国家用软件市场又一著名品牌，“阿拉神灯”系列软件是2688网店标志产品。购买“阿拉神灯”系列软件，登陆2688网店可参加抽奖。



AL0022

新抢滩登陆

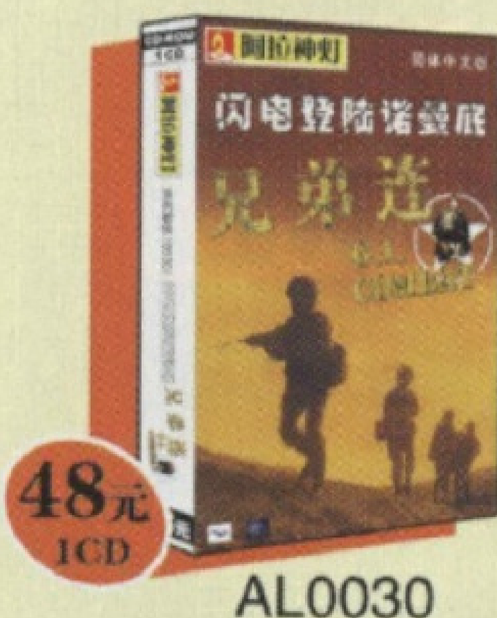
★ 冲天的烈火，漆黑的浓烟到处都是，炸弹爆炸的响声，飞机呼啸而过，看到一挺0.50口径火炮冒出的白热的闪光
★ 逼真的声光效果，发自内心的震撼
★ 模拟经典战场，体验真实感觉
★ 多个战斗方位，感受不同武器的威力



AL0021

武田信玄—风林火山

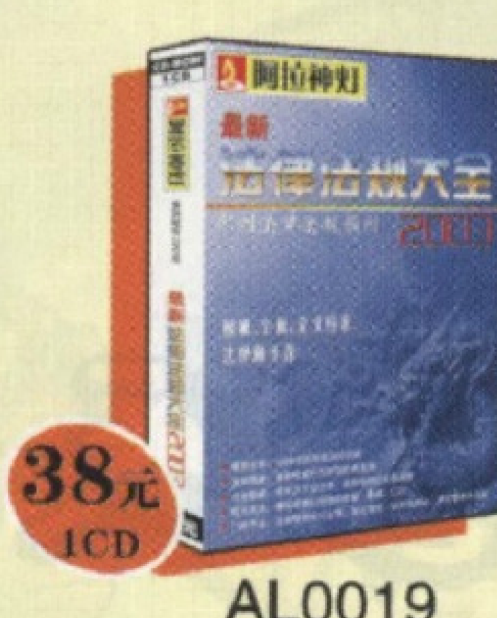
★ 历史名战完整重现，[川中岛]击溃[上杉军]、[三方原]毁灭[德川军]
★ 武将可随战役累积功勋，没有部队可轻言牺牲
★ 赚取经验值，培养出以一当百的战国猛将
★ 战术阵型系统大幅强化，12种基本阵势与9种小部队阵型，虚合奇正可衍生108种变化
★ 支持TCP/IP多人连线模式，铁炮、骑兵、剑士，各有所长的战国猛将为你效命



AL0030

闪电登陆诺曼底之兄弟连

★ 庞大的3D战场，数种装备各种武器的兵种，十几种二战时期的坦克、战车
★ 细致的细节表现，您可看清每一个士兵及坦克的任何细微的动作；真实的电影镜头带您全心投入到游戏当中
★ 超高的人工智能，每个士兵、坦克都有自己的思维能力
★ 数十个不同的战场、战役，并可独自制作心目中完美的战役和任务



AL0019

最新法律法规大全2003

★ 数据全面：6000多部常用法律法规
★ 查询便捷：各种检索方式供您快速查询
★ 专业权威：科学的专业分类，法律在线的权威支持
★ 技术先进：确保您随心所欲的检索、复制、打印
★ 门类齐全：全面提供WTO法律、司法考试、法律类网站、律师事务所名录



AL0004

全球行动

★ 在线加入26支精英部队，在13个冲突地区战斗
★ 从7种角色中选择自己的最爱，扮演突击队员、救护员或侦察兵
★ 从30多种步枪、冲锋枪和散弹枪中挑选，还有瞄准镜、激光仪和消声器等附加装备
★ 为自己购买手雷、C4炸药和夜视仪，这些是赢得胜利不可少的工具



AL0013

野战排

这一款游戏是根据《PLATOON》电影改编的同名战略性游戏。

游戏的主题与获得1986年奥斯卡的电影《PLATOON》相似，而故事情节虽非密切相关，但内容更加紧张。它有丰富的任务关卡，不同的地形任务，让您体验生死一线。

阿拉神灯系列产品目录

产品	价格	产品	价格	产品	价格
				AL0020《亚特兰蒂斯3-新世界》	28元/3CD
AL0001《卡曼奇IV》	28元/1CD	AL0010《麻将皇》	28元/1CD	AL0023《装甲精英-坦克狙击手》	28元/2CD
AL0002《作曲大师(简谱版)》	28元/1CD	AL0011《神秘岛Ⅲ-放逐》	35元/4CD	AL0024《虚拟光碟7》	28元/1CD
AL0003《银河风暴》	28元/3CD	AL0012《新世界足球经理2002》	28元/1CD	AL0025《虚拟还原3》	28元/1CD
AL0005《文明：权倾天下II》	18元/1CD	AL0014《AutoCAD2002易学即通》	38元/3CD	AL0026《游戏玩家》	28元/1CD
AL0006《魔法门九》	25元/2CD	AL0015《刀剑封魔录》	68元/3CD	AL0027《彩虹六号：雷霆战将》	28元/1CD
AL0007《许国璋电视英语MP3》	28元/4CD	AL0016《英雄无敌Ⅲ(中文版)》	28元/1CD	AL0028《彩虹六号：隐秘行动》	28元/1CD
AL0008《气球狼的进攻》	18元/1CD	AL0017《英雄无敌Ⅲ-末日之刃》	28元/1CD	AL0029《装甲元帅Ⅲ-苏德战争》	28元/1CD
AL0009《炮打伞兵狼》	18元/1CD	AL0018《英雄无敌Ⅲ-死亡阴影》	28元/1CD	AL0031《快乐足球2002(中文版)》	25元/1CD



正普科技

电话：(010)82671133 传真：(010)82616017
E-mail：2688@2688.com
欢迎邮购：北京中关村邮局005信箱(100080) 正普公司收

正普各地分公司
广州：(020)82304896 上海：(021)63223065 杭州：(0571)86966646
济南：(0531)6558412 成都：(028)85233659 武汉：(027)87851266
沈阳：(024)23974790 南京：(025)5417910



欢迎访问2688网店(www.2688.com)

爱情 泡泡堂 游戏 一个都不能少






支持情侣账号注册，
甜蜜就从这里开始:)



10种可爱角色，
房间式分组设置，
可爱看得见:p



谁说上网就是自闭
让我们快快乐乐
做一对酷毙了的泡泡侠侣



3分钟预定游戏时间，
3分钟泡泡大战*_*





开创单键盘双人操作模式，
想离得远都难@_+

CONTENTS 目录

2003年第07期 总第144期

大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社

电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

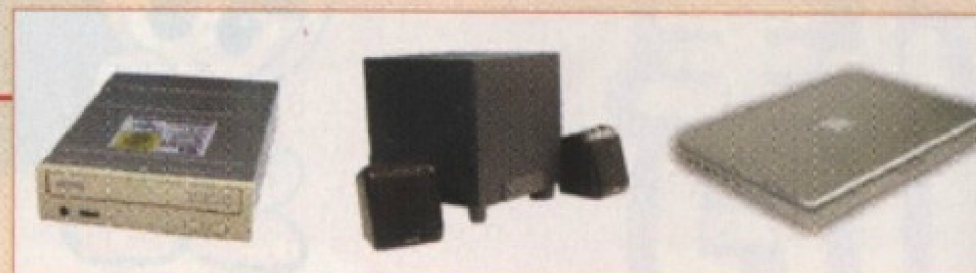
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年04月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

新闻速递

新品初评



专栏评述



面包车行驶的终点是北京嘉里中心饭店，对于不少读者而言，这是一家陌生的五星级宾馆，然而在接下来的两天里，这里却成为了人们关注的焦点。无数中国的政府官员、IT精英、社会名流乃至我们这些来自全国各地的IT记者都将在这里跟随着一个伟人的步伐，和他穿行于同一空间。

实用软件

眼看愚人节快到了，俗话说：有德报德，有怨报怨，不是不报，时候未到。不过愚人节已经过了一年又一年，要
“礼品”可不能没有新意——幸亏也是生活在网络时代，可以琢磨点高智商、高科技的手段。当然吓吓也就是了
真弄出什么事情可不好交待。所以这里推荐一个好去处：愚人礼品专卖店！

硬件评析

对于Intel和AMD这两个彼此
根知底的对手来说，处理器
更新换代，不仅取决于自身
技术储备和产品研发的进展
况，还要看市场的变化和对
的动作。这就如同高手打牌，
究竟出哪张牌、何时出牌，
要看自己手中掌握的牌，还
看对手已出了哪些牌、并分
他可能会出的牌。对于关注
个市场的消费者，尤其是那
准备购机或升级CPU的朋友，
有必要知道一个大概的轮廓，
这样才能有的放矢，在合适
时机买到合适的产品。

网络时代

应用心得

问题交流 85

读编往来



POP GAMER 大众游戏

我爱游戏

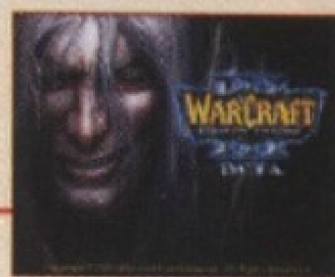
我们报道游戏 我们诠释生活

2003年页码增至264页 更加超值！

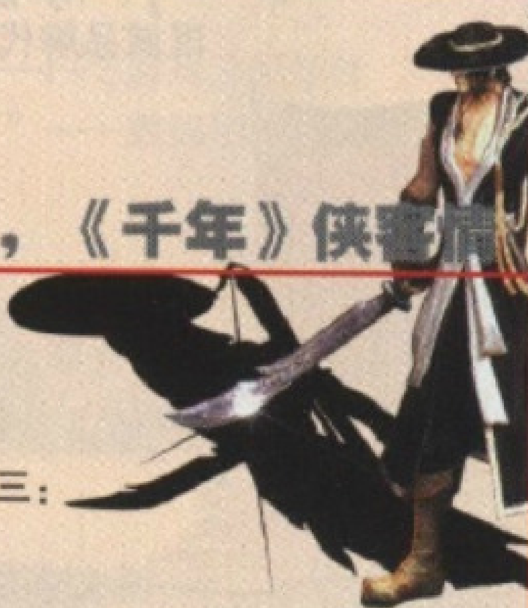
敬请访问 WWW.POPGAMER.COM 大众软件

随着“传奇解约”事件的后续发展，许多新的热点和疑点都暴露出来。我们将在本文中对此事件及与之相关联的前后事件作一全景式的观察。这一系列事件作为中国游戏发展历程中的一个焦点所具有的意义已经逐渐彰显出来。





汤姆·克兰西是公认的军事小说名家，近年来著作颇丰，且无一不畅销于欧美市场。《细胞分裂》就是根据其最新小说改编的第三人称动作游戏，自去年在XBOX版本上取得不错的销量，并获得E3官方颁发的最佳动作/冒险游戏奖项后，UBI SOFT的Montreal工作室再接再厉，于今年2月开发出了它的PC版本。以高质素的画面和流畅的操控感凸显了游戏的动作性，加上紧张刺激的故事情节和扣人心弦的音乐音效，让人一旦染指便欲罢不能。



2000年7月，第一款真正意义上的中文网络图形MUD游戏《万王之王》在大陆正式推出，由此揭开了网络游戏在中国汹涌澎湃大潮的序幕。两年多以后的今天，这股大潮已经发展成为一个十几亿元人民币的庞大市场空间。
但是，先下水的人未必都能淘到金子。我们看到《万王之万》早已从人们的记忆里消失了，《网络三国》也不知所终，《石器时代》正在渐渐没落，而《千年》作为在中国大陆运营的第一批网络游戏方阵的成员，虽然名声并不如何显赫，但仍然在默默地耕耘着……

《大众软件》大事记

1995年08月 大众软件杂志社成立，《大众软件》创刊号发行量超过10万册！
1996年01月 《大众软件》杂志增至80页。
1996年10月 《大众软件》杂志由骑马订改为胶订。
1997年06月 《大众软件》杂志遭遇盗版，这也是新中国出版史上前所未有的事件。
1998年05月 《大众软件》杂志发行量首次突破30万。
1999年01月 《大众软件》杂志改为半月刊。大众软件杂志社与新天地公司联合举办了国内首次游戏真人模特评选活动“评选中国劳拉”，参加活动的读者达7000余人。
1999年05月 《大众软件》半月刊发行量突破33万，月发行量67万，成为国内发行量最大、最具影响力的电脑类杂志。
2000年01月 《大众软件》杂志全面改版，增加页码到128页，开始完全自办发行。
2000年07月 《大众软件》杂志正文页码增加到152页。
2000年08月 《大众软件》5周年暨第五届“大众软件奖”活动，制作发行《大众软件5周年——写在杂志边上》。
2001年06月 《大众软件》制作发行了自己的第100期杂志特刊。
2002年01月 《大众软件》开始推出一年一度的“中国电脑游戏产业报告”。《大众软件》改为全彩印刷。
2003年01月 《大众软件》再次增页，正文页码达到160页，单期发行量突破35万。

2003年05月

首度启动年度《大众软件》读者调查

细心的读者可能已经发现，2003年，《大众软件》并未随刊印发原本用于参加每年“大众软件奖”活动的奖券。有读者来信询问相关事宜：“大众软件奖”是否还将如期举行？我们如何参加抽奖？等等情形，不一而足。我想，现在是揭开谜底的时候了。

《大众软件》自创刊以来，在广大读者的关心和爱护下，在众多合作伙伴的支持和帮助下，在杂志社全体同仁的艰苦努力下，发行量逐年递增，读者群日益扩大，一直保持国内IT媒体前列位置，在业界和全国的电脑爱好者中间拥有越来越强大的影响力和知名度。但是，尽管我们非常重视同读者群的沟通和交流，积极利用各种途径吸取读者对于杂志的意见和建议，我们却从来没有获得过一份详细完整、覆盖面广，具有代表性的读者数据。如果不能了解全部读者的真实想法，当然会给我们的工作带来十分不利的影响。因此，为了更好地服务于读者，也为了让业界听到读者的呼声，从2003年开始，我们将把原来的“大众软件奖”活动改革为“大众软件年度读者调查”活动，全面涵盖读者对于软件、硬件、网络、游戏以及杂志本身的意见和要求。我们为这个活动每年设立总额高达30万元的奖金，从2003年开始，读者只有积极参加调查活动，才有机会获得大奖。相比原来的“大众软件奖奖券”，读者调查活动奖品更加丰富，中奖范围将更加广泛。

如果你是《大众软件》的读者，请参加调查活动；
如果你是《大众软件》的支持者，请参加调查活动；
如果你是《大众软件》的批评者，请参加调查活动；
如果你想把自己的想法告诉《大众软件》，请参加调查活动；
呵呵，当然，如果你想中奖，也请参加调查活动。

我们真诚地期待来自于你们的每份答卷，有关活动详情，
请继续关注近期“编辑部报告”。

walker@popsoft.com.cn
完成于2003年03月19日11时24分

江湖告急

因TOPTEN选票数量过少，经杂志社研究决定，即日起停办该栏目。

以上乃愚人节假新闻一则，请勿当真。但如大家不能积极投票，此消息亦有成为现实之可能性。因此请速将你的选票投寄栏目编辑林晓。此栏目之生死，全在你之一举。

信息速递

■本刊记者 Lee



“科技创新 启迪应用”——清华同方电脑2003年策略初现

不久前，清华同方计算机系统本部，在清华同方科技广场举行了2003年清华同方电脑整体市场策略的发布会。会上提出了“科技创新 启迪应用”的市场新主张；清华同方电脑台式电脑产品事业部，展示了即将投向PC市场的超翔系列商用电脑和家用电脑的网络应用平台。据介绍，这是两款完全基于用户需求的产品。事业部总经理黄维学介绍说：“……仅一个小小的机箱就涉及到组合在一起的36个模具，完全采用免螺钉设计，只要轻轻一摁机箱的侧面就可以打开。”服务器事业部同样带来了2003年的3款新品，其中的探索208机群（集群式）系统非常引人注目。该系统采用高效的SPMD机群算法，包括8至512个超节点，每个计算结点可包括1至4颗最新性能的CPU，运算性能可轻松达到万亿次以上。清华同方数码产品事业部带来了“新视界”液晶电视，拥有省电、低辐射、省空间、色彩细腻鲜艳等众多特点。

VERITAS、东软、神州数码存储推进联盟启动

不久前，在北京嘉里中心饭店，全球著名存储软件厂商VERITAS，联合神州数码（中国）有限公司、东软软件股份有限公司，举行了名为“打造中国存储新纪元——VERITAS、东软、神州数码存储推进联盟启动仪式”的新闻发布会。借助VERITAS的技术资源和东软、神州数码的渠道、行业资源，存储推进联盟的倡导者VERITAS，希望能为中国的存储市场带来更先进的技术，更优秀的解决方案和更及时的本地化服务，这同时也表明了VERITAS致力于全面提升对于中国用户的服务质量和客户满意度的决心。而神州数码和东软之所以选择VERITAS，也是期望借助VERITAS存储管理软件的领导地位以及丰富的解决方案，使其在中国存储管理市场上占有领先地位。



半月聚焦

英特尔弃联想保驾三星。3月12日，Intel在中国大陆正式推出标榜移动计算时代的新一代笔记本专用芯片“迅驰”。媒体将更多的视线锁定在英特尔会将“迅驰”的绣球抛向哪家PC制造商，而英特尔在与联想进行多次接触后，终于还是选择了三星和IBM。

长城宽带再获10亿元注资。继去年6个亿的大规模注资后，中信和长城集团再向长城宽带输送10个亿，通过长城宽带，把中信集团的电信资产全部盘活，确保在今年新一轮的竞争中长城宽带获胜。

英特尔技术峰会4月在京举行。以“创新技术——推动计算与通信的融合”为主题的2003年春季英特尔信息技术峰会(IDF)，即将在北京中国大饭店召开。本次会议将是英特尔公司在中国举办的第7次技术盛会，也是英特尔在全球召开的IDF中的重要一站。

爱国者稳居移动存储市场占有率第1。国内两大IT专业调研机构CCID和CCW近日所作出的调查表明，“爱国者”已成为国内移动存储市场占有率第一的移动存储产品，其中“爱国者迷你王”占国内约30%的闪盘市场份额（CCID统计为32.89%，CCW为29.5%），而“爱国者存储王”则占约40%的USB移动硬盘市场份额（CCID统计为38.58%，CCW为43.6%）。

威盛宣布并购瑞典无线通讯设计中心

威盛这次并购，是为了满足市场趋势与客户端的需要，而进一步强化威盛在射频(Radio Frequence，简称RF)与混合信号(Mixed Signal)方面的技术开发能力。该中心系由威盛与瑞典著名的微电子研究机构Acreo，于2001年5月合作创建，未来将成为威盛在欧洲的第2组无线通讯研发团队。

丽台K7nCR18D登陆市场

随着丽台K7nCR18D第1个登陆市场，nForce2的进军号角由丽台科技正式吹响，随后很多其它的知名品牌也率领着自家的nForce2产品正式进入市场的厮杀中。而国内各大媒体，开始对NVIDIA nForce2加以评测。由于第1代nForce只有区区几家厂商协助NVIDIA制造主板，其中丽台科技就是当时唯一出货的nForce的主板厂商，加上丽台科技在显卡方面和NVIDIA多年的亲密合作关系及在市场上用户的良好口碑，所以这次NVIDIA选择了丽台科技作为其旗舰nForce2主板的首发品牌。

家用数码影像的小康之道

2002年，中国已成为全球第二大IT消费类市场。数字化生活成为新的家庭生活时尚，数码影像产品与方案为更多的家庭所接受。面对家庭用户对数码影像的强烈需求，中晶科技成功启动“家用数码影像的小康之道”计划。中晶科技率先对两款主流产品MICROTEK ScanMaker 4850和MICROTEK ScanMaker 3830进行价格调整，分别定为999和399元，让国内家庭用户充分享受数码影像的“小康”生活。作为目前世界上最薄的2400dpi扫描仪之一，MICROTEK ScanMaker 4850采用Sigma Six CCD技术，拥有极为出色的2400dpi×4800dpi光学分辨率和48bit的色彩位深，能全面满足家庭用户和各种办公场合对于高品质影像的需求。

惠普喷墨打印机新举措



从2003年2月24日至4月30日，惠普公司推出商用彩色喷墨打印机，大幅面打印机和办公一体机用户促销活动。活动的主要内容为：凡在惠普认证经销商处购买HP DeskJet 1180c或HP DeskJet 1220c的客户，均可获赠与所购打印机相同数量的礼品——电脑包，送完为止。活动主推的两款彩色喷墨打印机均为惠普新近推出的产品，在整体功能上有着不俗的表现。Hp DedkJet 1180c打印机，主要面向有多种打印幅面需求的办公用户，其1200×1200dpi相纸打印分辨

信息速递

率，采用惠普第3代“富丽图”色彩分层技术，超A3幅面打印，满足不同幅面打印要求；智能设计软件可制作出商务报告、电子表格、手册、海报、信封、明信片和图表。相对于1180c，惠普的1220c彩色喷墨打印机，拥有2400×1200dpi相纸打印分辨率，采用低墨量指示灯并可配备外置式打印服务器进行网络升级，同时兼容PC和Mac。该机型主要面对追求真彩效果和伸展型幅面的专业用户。

华硕电脑“无亮点承诺”

2003年3月4日，北京中国大饭店，华硕科技举办新闻发布会，向国内消费者宣布，自即日起对华硕笔记本电脑产品提供“无亮点承诺”。购买华硕笔记本电脑产品的用户，若发现液晶屏幕上有亮点，可于30天内凭发票免费更换。发布会上，华硕总裁，《计算机世界》总编等，还就2003年IT产业发展前景与媒体及用户代表交换了看法。

TCL进军笔记本市场



2003年3月3日，TCL集团总裁李东生在京宣布，TCL集团股份有限公司并购北京友邦在线，正式成立TCL数码科技有限公司，并推出TCL王牌笔记本产品。新成立的TCL数码科技有限公司的总经理，将由原友邦在线总经理刘东援出任。产品主要针对普通大众，预计会给整个笔记本电脑市场带来新的冲击。

数字IT

18.9%：Gartner公司预测中国的IT服务市场，包括产品支持、技术咨询以及系统集成等，今年将增长18.9%，达到490万美元。这一增幅仅低于美国的IT服务市场，而且到2006年，中国的IT服务市场有可能达到89亿美元。

8.5亿：不久前，微软公司宣布向股东派发其公司经营史上的第1笔股息，从最小的投资者到微软创始人之一的比尔·盖茨，共将获得8.5亿美元的红利。

3.7%：近日公布的一项调查显示，美国企业较之其欧洲同行更善于利用IT投资得到回报。调查发现，欧洲企业的IT支出，占其营收的平均比例将近美国企业的两倍。这项针对9000家欧洲和美国上市公司进行的调查显示，欧盟企业的IT支出大约占其营收的7.3%，而美国仅为3.7%。

20亿：调查显示，小企业的软件市场十分可观，微软马上做出了相应的动作。根据微软的安排，将以Ayala为首，成立一个针对中小型企业的全球销售和市场小组，并为该小组投资20亿美元，主要用于产品研发、客户伙伴关系、销售资源整合。

图片新闻





深圳华之巨推出无线键鼠套装
键鼠共享一个信号接收器，同一时间可独立运作。

英特维与联想、华硕携手

英特维数码科技公司，继与联想在影音娱乐产品开展全面合作之后，近日又与华硕电脑公司进行了软件搭售合作，利用英特维的影音多媒体技术，提供消费者完全整合电视功能、数码录像功能、DVD播放功能以及3D绘图技术的消费性产品。英特维的WinDVD零售版，于4月在国内上市。

紫光PS-180/PX-180投影机特惠

清华紫光近日将不久前推出的紫光PS-180/PX-180投影机，以13 900元的特惠价隆重推向市场。该产品是清华紫光2002年底推出的超便携、高亮度液晶投影机，重量2.5公斤；采用目前国际最先进的0.7”新型高温多晶硅液晶板，并具备无线摇控器、画面静止与倍率调整、广角镜头应用等多种功能，适合商务及个人用户的多种需求。

“变形金刚”装机大赛暨全国巡展拉开帷幕

精英科技最近推出“变形金刚”的A980移动PC。为了使国内广大消费者共同体验A980的强悍性能和简易的组装、升级过程，北京讯怡联合精英在全国范围内展开大规模的“我有我主张”精英A980装机DIY大赛。以北京为起点，随后在天津、上海、深圳、武汉、成都、西安和沈阳等8个重点城市进行。这是国内首次进行的移动PC装机大赛。

美格构建信息家电港湾

2003年3月10日，美格在北京举行了其重大的业务转型战略发布会，即由过去传统、单一的显示器生产厂商，转型为全面生产显示器、光电投影仪、网络接入设备、笔记本电脑等多种产品的IT设备供应商和家电生产商。美格科技执行副总俞翠薇小姐，全面阐述了美格2003年以In-Ho Structure为主的发展战略，标志着美格将依然是以专业定位、技术领先为核心，时尚风格同步。以事业平台为支撑，走多元化发展道路的新型IT企业。

NVIDIA推出业内第一套电影级效果图形芯片

日前，NVIDIA公司推出专为在各类台式机上实现电影级计算而设计的NVIDIA GeForce FX系列图形处理单元，包括业内第1套DirectX 9.0级图形芯片NVIDIA GeForce FX5200和面向主流PC市场，业内性能最佳的DirectX 9.0级图形芯片NVIDIA GeForce FX5600。所有型号都具备相同的电影级计算特性，包括带有用于制作超眩特殊效果的高级顶点和像素渲染工具的CineFX架构。Blizzard娱乐公司的代表说：“这一成果对Blizzard来说更令人兴奋，我们为NVIDIA建立的PC游戏里程碑而欢呼。”



访谈

朱家良：未来将以显示器为中心

■本刊记者　司马平安



2003年2月27日，优派公司在北京天伦王朝饭店发布了920万像素HD-LCD超高分辨率液晶显示器VP2290以及全球第1台第4代16比9宽屏幕数字LCD TV N1700W。目前显示器最高的分辨率只有1920×1200(230万像素)，而VP2290具有3840×2400的超高分辨率(920万像素)，比普通显示器要高出9至10倍。另外，此次优派发布的N1700W是全球第1台第4代宽屏幕数字LCDTV。该产品采用了16比9的宽屏幕格式，可接收数字信号，带有画中画和数码滤波等高级电视特性，可以在显示器与电视之间任意切换。

会后，本刊记者采访了优派公司集团董事长兼首席执行官朱家良先生，他首先便向记者表示："2004年我们要坐到国内LCD显示器销售量第1的位置。"随后他又具体地向记者阐述了优派的实力和决心。

大众软件：优派没有液晶面板的生产线，也没有自己的生产基地，您认为是什么原因使优派可以在多个国家获得销售量第1?

朱：优派把生产制造交给了别人，代加工工厂在全球都有，国内也有很多合作伙伴。代加工工厂产量不足的时候，可以找其他的代加工工厂，真正满足市场的需要。代加工的事情很简单，但是研发和核心是在我们自己手上，这才是价值链中最有价值的部分，我们去年的研发支出在3000万美金以上。优派的目标是集中火力，把设计、行销和服务做好。这也是为什么优派在美国、加拿大、新西兰等多个国家和地区市场占有率升至第1的原因所在。

大众软件：优派去年发布了一系列比较前卫的产品，您能否将一下它们目前的销售状况?

朱：我们在开始销售智慧型显示器时，欧洲反映特别好，美国反而其次，这可能跟无线网络在欧洲的蓬勃发展有关。平板电脑的情况也有些类似，消费者对这个产品本身还有一些顾虑，但是这些情况我们预计在第4季都可以得到很好的解决。

大众软件：一直以来，优派都是专注于显示器的开发、生产以及销售的公司，而前一段时间一些产品的推出（譬如Tablet PC），似乎预示着优派将进军PC领域，请问您是否有这样的想法以及如何看待显示器的未来?

朱：目前，视讯领域正在进行一场深刻的革命，未来既不是以PC为中心，也不是以电视为中心，而将以显示器为中心。未来的界面将会被逐渐整合，而作为人机沟通的界面，荧幕将越来越重要，很多界面将统一整合到荧幕这个中心上来。更加生活化，更加自由，更高的画质是人们对未来的期待和要求。作为视讯科技的领导品牌，优派积极引领消费者进入视讯革命的时代，这就是为什么优派去年年底会推出平板电脑、PDA，以后还会陆续推出Next TV、数字影音中心等的原因。优派不是要进入PC领域，也不是要进军家电市场，而是所有的产品都将紧紧围绕"显示"这个中心概念。P



言论

"小灵通唯一的优势就是便宜。我前些日子在电视台做采访的时候，打过一个比方，为什么街上盗版光盘卖得那么火，主要原因就是便宜。"

——北邮大阚凯力教授在新浪聊国内电信竞争时说

"即使戴尔电脑今年在中国PC市场上仅占到5%的份额，但如果中国PC市场扩大10%，戴尔的销量也可以明显增加。"

——戴尔表示

"盗版现象长期而言将得到抑制，因为中国正在采取有效的手段来确保知识产权免遭侵犯。"

——微软亚太区企业通信主管Olivier Richard表示



环球

美国：全美最大的网络服务商AOL表示，本周每天都要阻止10亿封垃圾邮件送抵其用户的邮箱。随着互联网服务商抑制垃圾邮件的声势日益高涨，反垃圾邮件的新工具和新技术也应运而生。AOL已开始为用户提供"垃圾邮件删除"服务，用户只需按动AOL主页上的一个按键，即可将特定地址的垃圾邮件过滤掉。

日本：近日一家名为AlwaysOn的网站报道称，索尼公司首席执行官曾表示，如果Palm掌上电脑公司愿意出售其软件部门，那么索尼将有兴趣收购。目前索尼在Palm公司持有6%的股份，但这家网站并没透露索尼是否已就收购上述部门的事宜与Palm进行了接触。

德国：欧洲第二大芯片公司Infineon，正在考虑是否迁往瑞士、新加坡或者美国，以逃避高额税收和德国企业背负的管理负担。

产品快报

■本刊记者 Lee

佰钰科技推出F4凌云GM440-8MX显卡

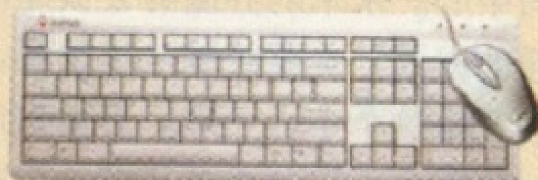
佰钰F4凌云GM440-8MX显卡，为采用NV18核心，支持AGP 8×的新一代显卡。对比先前MX440采用的AGP 4×规范，NV18可将AGP界面的数据传输能力由1.066G/s提升到2.1G/s。此外，该显卡采用三星BGA封装的DDR内存颗粒，提供128位显存带宽和64M的容量；而拥有15针VGA、S端子和数字DVI输出的端口，也同样使该显卡具备高端显卡的输出功能。市场售价：750元。

爱国者钻石珑高亮显示器788HD上市



近日，华旗资讯推出高亮珑管显示器——爱国者788HD。该显示器采用三菱钻石珑二代M2纯平面显像管，拥有450流明的高亮度，同时独特设计4种高亮模式（文本、网络、游戏、TV）。788HD拥有0.25mm的精细栅距，行频达86kHz，带宽160MHz，最高分辨率为1600×1200。该显示器改进的MM电子枪技术，结合NX-DBF四倍精确聚焦电路系统，在TV模式下亮度高达450cd/m2；在显示性能方面，自然窗系列珑管拥有钻石珑的"角位差调控"技术，可以对画面四角的色纯度和聚焦进行独立调节，令画面底色均匀一致。参考价格：1399元

爱国者推出超薄手感王套件



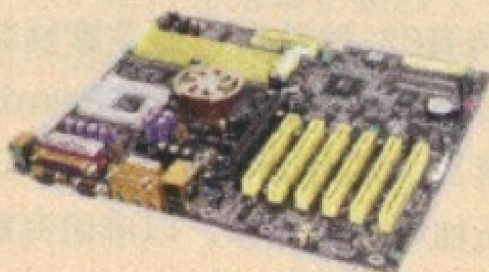
该键鼠套装由爱国者麾下的超薄手感王Ⅱ代和光电鼠组成。键盘采用标准的104键位，融合了笔记本电脑键盘超薄静音专利技术，采用Latex弹力圈和剪力式支撑架结构，实现了超薄设计。光电鼠采用人体工程学，呈"U"字形设计；可程序化的4D滚轮按键，不需上下拉动滚条，即可于Windows、Microsoft Office及Internet的应用程序中卷动视窗文件，浏览窗口内容。滚轮键可定义八方翻页及文档缩放功能，520dpi高精确度的定位。参考价格：188元。

华硕外置刻录产品上市



华硕在近日推出目前市场上的首款外置式双接口COMBO。该COMBO可支持苹果机及普通PC的多种操作系统，SCB-1608-D拥有16×CD刻录速度/10×CD复写速度/24×CD读取速度/8×DVD读取速度，使用USB 2.0+IEEE 1394高速数据传输接口，也是华硕笔记本电脑的选购件之一。

承启KT400A登场



承启新款APOGEE天极7VJS，将采用KT400改进版芯片组KT400A。南桥沿用VIA 8235芯片，可提供USB 2.0及ATA133的支持。

美格推出液晶显示器MG576



进入2003年，美格科技开始导入新的液晶技术，推出了美格MG576（金属战士）。全铝合金外壳令其散热畅通，主体显示屏的厚度仅13.9mm，重量为2.8kg，平均反应时间16ms；同时MG576设有可分离拆装的优质音箱，液晶表层设有液晶保护屏。目前标价：3499元。

明基52倍速刻录机上市

明基52倍速刻录机拥有52倍速CD-R写入，24倍速CD-RW复写和52倍速的CD-ROM读取能力。它搭载了明基第3代无缝连接技术，下部有一排用于散热的凹槽。其"自动导航"功能可随时侦测系统效能、外设状态及盘片品质并智能选择最佳刻录速度。此外，一旦刻录过程中刻录机或电脑受外力冲撞，"防撞精灵"便会自行启动。它能适时调整读写头工作频率并根据需要在写入或读取模式中进行切换。当受到碰撞时记录断点，当刻录重新开始时再接续断点进行刻录。

现代ImageQuest Q15 LCD液晶显示器上市

现代ImageQuest Q15采用了全新的液晶基板并注入了先进的面内交换技术和PVA技术，从而基本解决了饱受诟病的LCD显示视角问题——传统的15英寸LCD视角大抵是120/100度，而Q15则达到了140/120度；显示器响应时间为20ms，点距为0.297mm，对比度为300：1，亮度为250cd/m2/，功耗仅40W，最大分辨率为1024×768@75Hz。

VERITAS发布在Windows平台上新一代产品

其产品主要针对日益增长的中小型企业，是新一代的备份恢复解决方案。VERITAS Backup Exe9.0在基于以往Backup Exec系列产品的优点上，新增加的功能有：快速备份和恢复Windows Exchange Email系统，率先对Microsoft Windows Server 2003提供全面支持，允许管理员通过任何一台连接到Internet上的计算机，来监视和管理数据备份恢复工作等主要功能。

神舟电脑天运笔记本系列正式发布

不久前，深圳市神舟电脑有限公司，在北京召开了以"千元风暴——神舟领跑2003笔记本时代"为主题的新闻发布会，正式推出其自主研发的"千元笔记本"——神舟电脑天运笔记本系列，价格定位在5000至9000元。

此次发布的神舟笔记本电脑共有5款。神舟天运170C：采用英特尔赛扬1.7G处理器、128M DDR内存、20G硬盘、24速光驱，售价5999元；神舟天运P180A：采用英特尔奔腾4 1.8G处理器、128M DDR内存、20G硬盘、24速光驱，售价6999元；神舟天运P200D：采用奔腾4 2.0G处理器、256M DDR内存、40G硬盘、8速DVD光驱，售价7999元；神舟天运M170D：采用奔腾4 1.7G移动处理器、256M DDR内存、40G硬盘、8速DVD，售价8999元；神舟天运M200E：采用奔腾4 2.0G移动处理器、256M DDR内存、40G硬盘、Combo三合一光驱，售价9999元。5款型号笔记本均配有14"液晶彩显，56k内置Modem和10～100M网卡，锂电池。

产品快报

美达推出S845PED数码板

美达在近期推出了数码主板S845PED。该主板采用Intel 845PE（北桥）+ICH4（南桥）芯片组，支持400/533MHz系统前端总线；支持1.5～3.06GHz或以上Intel Socket 478 P4/Celeron处理器；支持最高2GB DDR SDRAM及DDR333技术规范；支持ATA100 IDE传输规范；板载6声道CMI8738 PCI硬解压声卡，同时可选6声道AC'97声卡，板上具有Line-in、Mic-in、Speaker-out插孔接口；支持10个USB 2.0接口，1个红外线通讯接口，支持115.2kB/s传输速率，BIOS设置支持所有I/O接口状态。此外，该主板还支持调制解调器/网络的唤醒功能，能自动侦测处理器电压、温度；板载POST卡、POST声卡以及RTL8100 10/100M自适应网卡。

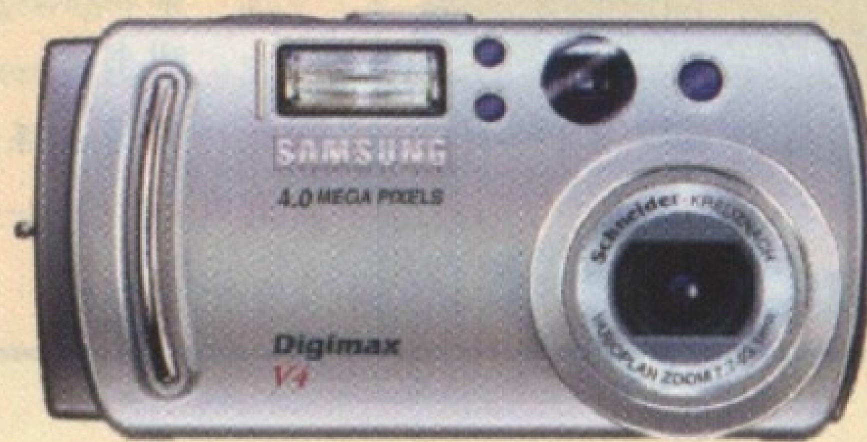
艾尔莎（ELSA）影雷者728上市

近日，艾尔莎（ELSA）多媒体图形加速卡的最新产品——艾尔莎（ELSA）影雷者728已全面上市。该显卡采用NVIDIA GeForce4 Ti4800SE绘图芯片与Micro-BGA 128MB DDR超高速显存，并配备第2代光速内存架构及nfinite FX特效引擎，可完整支持DirectX 8.1及OpenGL 1.3。市场报价：1999元。



三星DIGIMAX V4发布

三星V4是一款400万像素的数码相机。它采用了Schneider 6CM超长镜头使近距离拍摄的特写十分清晰；该相机具有光圈优先、速度优先、手动曝光以及完全手动多种曝光模式等多种程序；其声音录制功能、不受时间限制的动画图像摄制功能做到一机多用；特有的QUICK VIEW功能在关闭电源的状态下,也可以查看所拍摄画面；另外此款相机是世界上率先采用兼容9种电源设计的数码相机，让数码相机可使用多种电池。



恩雅魔铠者FX 闪亮登场

NVIDIA携恩雅前不久在北京召开了新品发布会，正式在中国发布了其最新一代的NV31、NV34图形处理器。恩雅此次推出魔铠者FX显示卡，核心频率为500MHz，采用先进0.13微米工艺的绘图芯片，记忆体频率可达1GHz(DDR II)，兼容AGP 4X/8X系统。尤其是Dual Vertex Shaders2.0双顶点着色引擎，负责执行高资料量、复杂的几何运算与3D材质的贴图工作。在像素着色引擎方面，内建8管线NVIDIA Advanced Pixel Shaders2.0高阶像素着色单元。

公告板

胜创KINGMAX 3.15大告示

KINGMAX内存是目前内存市场的主流产品，但市场上有些假冒伪劣的KINGMAX内存，为了方便用户辨别，胜创特意在本刊为读者提供了一些识别KINGMAX产品的方法：

1.完整包装：TinyBGA颗粒的内存外部使用简体中文的彩色硬纸盒，内部使用透明塑料衬托，内附原厂说明书一份。包装盒的两端用绿色圆形不干胶封口，上面印有黑色"QC pass"字样。SuperRAM系列内存则使用黑色塑胶底托和透明塑胶盒盖包装，并以不干胶标贴包裹，内附原厂说明书一份。

2.产品标签：产品的型号标签位于内存产品的右起第1、2颗颗粒位置，为白色特殊纸张的贴纸，无法轻易完整揭下，印有产品型号、容量、工作频率、序列号等，并且在标贴的左下方还印有KINGMAX全球识别码。

3.防伪标贴：正品KINGMAX都贴有中国质量检验协会的防伪标贴。将标签上的灰色涂层刮去，拨打标签上的免费电话或在中国质量检验协会网站上，将灰色涂层下的序列号码输入进行验证，如您不是首次验证，将会提示您的产品已验证过的次数；首次验证时，若接到已经过多次验证的提示，请务必联系胜创科技和有关部门。

4.产品外观：可在KINGMAX胜创科技的网站www.kingmax.com.cn的产品介绍中，根据您所购产品的系列和型号进行外观比对。只要在内存颗粒的四边看不见引脚的就是正品。而SuperRAM系列内存采用的是标准的TSOP封装，但是消费者可以通过IC颗粒上的KINGMAX LOGO来进行区别，同时还可根据PCB板（线路板）的颜色来进行辨别：PC133 Super-RAM使用绿色的PCB板，DDR266 Super-Ram采用了金色的PCB板，DDR333 Super-Ram则为酒红色的PCB板，而年后最新推出的DDR400也使用了酒红色的PCB板。至于炫彩内存，为KINGMAX 2003年隆重推出的全球首创彩色封装内存，采用TinyBGA专利封装技术，外观颗粒的颜色目前以红色为主。

买佰钰板卡，填调查问卷，拿百万大奖

"佰钰百万巨奖，液晶汽车连环送"——佰钰科技的大型有奖销售和市场调查活动目前已正式启动，消费者凡在2003年2月15日至5月15日期间购买佰钰板卡（包括佰钰主板和F4系列显卡），都会在包装内发现刮刮卡及问卷调查各1张。刮刮卡刮开即中，中奖率100%；填写调查问卷，在5月30日前邮回佰钰科技指定的地址，便可参加佰钰科技在6月16日举行的大型抽奖活动。

刮刮卡以小太阳花的数目为获奖标准，花数越多奖项越高，具体对应奖项如下：

一等奖：价值3499元的明基16毫秒极速液晶显示器，共设50名。

二等奖：价值490元的佰钰F4凌云GM440MSE显卡，共设300名。

三等奖：价值200元的志美52×CD-ROM，共设500名。

四等奖：价值25元的精美时尚两用手机包，即买既得，共设10万名。

调查问卷具体奖项设置如下：

一等奖：价值15万元的上海大众POLO汽车，设1名。

二等奖：价值3499元的明基16毫秒极速液晶显示器，共设5名。



厂商：飞利浦（PHILIPS）
上市：2003年3月
售价：350元
附件：膨胀螺丝×2、音频连线、变压器、简易说明书
推荐：普通多媒体应用、一般音乐欣赏
咨询电话：010-62590393

炫目度：👁👁👁👁
口水度：😋😋😋😋
性价比：羊羊羊羊

晶合实验室 李璨

飞利浦的「爵士鼓」——A2.310音箱

飞利浦在中国市场推出了两个系列的音箱，分别是“战鼓”和“爵士鼓”，这款爵士鼓A2.310在中国及欧美市场同步发售，显示出飞利浦对中国多媒体音箱市场的重视。我们于第一时间取得了这款产品。

这款音箱由飞利浦的维也纳音箱产品实验室（荷兰）设计，外观具有典型的欧洲风格，简约流畅的线条及稳重的黑色色彩，无不透出高贵典雅的气质，和目前流行的以张扬为主的外形设计风格颇有不同，显得比较内敛、踏实，应该说符合许多音乐发烧友的口味（尽管A2.310定位于家用多媒体，并不是为他们设计的）。



外形简练的卫星音箱

在以往的飞利浦音箱试用中，我们一直比较欣赏其卫星音箱的设计，这次也不例外。许多多媒体音箱的卫星单元都提供了支架，以便于摆放时提供一定听音角度，A2.310则采取更简单的方式：取消支架，赋予箱体约30°的倾斜角度，这样放在电脑桌上刚好能形成较好的听音角度，同时最大限度保证了箱体稳定性。卫星音箱采用2个全频2.5英寸喇叭，正面覆盖有起防磁、保护作用的金属罩。右侧卫星音箱同时肩负了电源开关和音量调节的重任，但比较遗憾的是这款产品没有提供线控器。



低音单元

它的低音单元看上去更像一个木盒子，应用了所谓“下点火”反射式超低音设计：将低音喇叭放置在音箱底部，借以增强力度，使低音听上去更加浑厚、通透、富有层次感。低音喇叭使用5.25英寸纸盆，并用面罩提供保护。音箱背后的输入/输出部分比较简洁，接线方式一目了然。

飞利浦爵士鼓A2.310的音乐回放效果令人惊讶，虽然无法和高档的2.0书架音箱相比，但超过了我们听过的大多数2.1产品。人声表现是其最为突出之处，在帝盟MX400声卡的配合下，A2.310让我们听到了非常温暖的人声，《大坂城的姑娘》、《恰似你的温柔》、《我有一段情》等极品人声歌曲在它身上有不俗表现；高音部分则有些吃力，虽然听上去比较通透，但个别细节有丢失现象。“爵士鼓”的低音表现还算不错，比较有力度，但和大多数2.1音箱一样细节有所不足，在游戏中效果一流，听音乐时虽能感觉到强烈的低音效果，却很难分辨是何种乐器所发，当然，这也是普及型2.1音箱系统不大容易做好的地方。



用于在墙上固定卫星音箱的膨胀螺丝，这样的附件很少见到。

技术参数：

卫星音箱功率：4W×2

低音单元功率：12W

频响范围（实测）：50Hz~12500Hz

爵士鼓A2.310提供了较简明的说明书，此外还提供了膨胀螺丝，以便于将音箱安装在墙面，体现了飞利浦的细心之处。



编辑点评

飞利浦爵士鼓A2.310虽说并不是一款特别高端的音箱，但它在各方面的表现都凸显出成熟的魅力，不管是外观设计还是听音表现，在2.1音箱中都是很出色的。售价虽然略高了一些，但在同类型音箱中仍是值得推荐的产品。



厂商：明基电通（BenQ）
上市：2003年2月
售价：549元
附件：打开DMA模式的说明、软件说明书、质保卡、CD-R/CD-RW盘片各1张、NTi CD-Maker 5.1、Nero Express 5.5.9.15D、CD音频线、螺丝×4
推荐：普通电脑用户
咨询电话：010-88516888

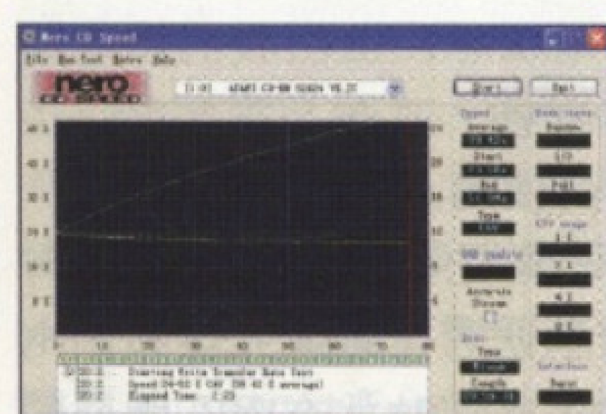
炫目度：

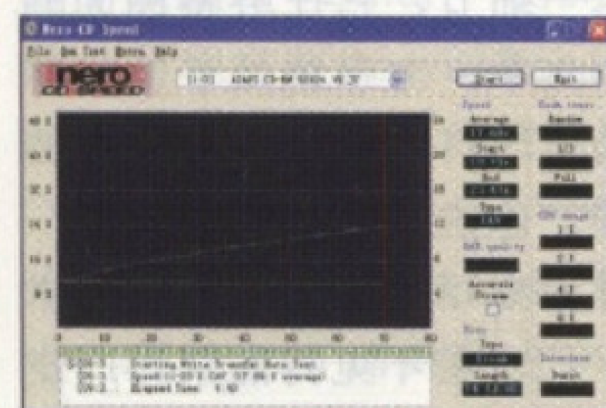
口水度：
性价比：羊 羊 羊 羊

晶合实验室 iCat

极速刻录的又一选择——明基5224P

作为外设大厂，明基在积极发展Combo和DVD刻录机的同时，前不久也推出了自己的52×CD-RW刻录机（CRW5224P）。据明基的人士介绍，这款明基52×刻录机实际已在国外上市好一阵子了，只是由于市场策略关系，最近才进入中国市场。与我们前不久评测的明基Combo一样，这款产品并非出自苏州的明基工厂，而是在马来西亚制造的。它的外包装风格以蓝色为主，略带弧形的面板设计是典型的“明基”风格，与常见的其他明基光驱几乎毫无二致，只是偏暗的米黄色看起来略有点“沧桑”感。面板下面的一排散热孔其实是“冒牌货”，只是用来装饰，并没有散热作用。


CD-R刻录曲线


CD-RW刻录曲线

该产品标称速度为52×/24×/52×（CD-R/CD-RW/CD）。按照常规还是先测试一下刻录曲线。从曲线上看，CD-R/RW刻录时的转动方式皆为CAV，平均速度分别为39×和18×。大家最近半年如果经常看本刊的刻录机类评测，应该会发现，我们实际刻录时采用的数据是完全一样的（刻录CD-R共700MB，6961个文件；刻录CD-RW共650MB，6811个文件），这样有助于比较。这次采用的盘片都是产品中附送的，刻录软件为Nero Burning Rom 5.5.10.15，抓音轨软件为Exact Audio Copy 0.9 Beta4，成绩见下表。

这款产品的抓音轨性能相当突出，达到20×，而且试听抓下来的WAV文件也没有任何问题；其CD-R刻录成绩相当不错，CD-RW刻录速度与爱国者52×基本相当，但低于三星的48×康宝，这也是由其转动方式决定的；另外，CRW5224P的完全格式化时间偏长。此款刻录机的发热量尚可，噪声和震动稍大。

品牌/型号	CD-R刻录	CD-RW刻录	快速格式化	完全格式化	抓音轨
明基CRW5224P	164	296	34	321	20X
爱国者52X	157	298	39	291	17.7X
三星康宝48X	172	228	25	226	8.3X

注：除抓音轨成绩的单位为×（即1×=150kB/s，越大越好）外，其余成绩的单位皆为秒，时间越短越好。

笔者上星期在中关村闲逛，发现市场中已有较多品牌的48×CD-R刻录盘，但52×仍难觅其踪；至于24×的CD-RW盘，市场里的销售人员几乎都没听说过。其实盘片的发展并没有滞后于刻录机，只是由于供需关系缘故，高速刻录盘上市要比刻录机晚两到三个月。

现在刻录机的速度已基本发展到极限，所以人们更关心它所支持的技术及兼容性、稳定性，因此这款CRW5224P不支持Mount Rainier是较大的遗憾。大家对这项技术可能还比较陌生，这里简单介绍一下：这是一种由微软、飞利浦、康柏和索尼等大公司联合制定的、旨在集成于操作系统的新的包刻录方式，是一种非常适合初级用户的简单易行的刻录技术；它可以实现拖放式刻录，使得刻录操作就象在硬盘中写入文件一样方便；另外，这种技术还支持2kB的寻址方式及后台格式化等功能，能进一步提高刻录效率。现在Windows XP已开始支持CD-RW的Mount Rainier，以后还将支持DVD+RW的Mount Rainier。



编辑点评

明基CRW5224P是一款中规中矩的高速刻录机，抓音轨性能很突出，读写盘性能都还不错，但不支持Mount Rainier是比较遗憾的。作为一款出自外设大厂的产品，它的价格倒是挺实惠，具有一定竞争力。



厂商：苹果电脑（Apple）
上市：2003年3月
售价：17500元
附件：电源连线
推荐：追求时尚和唯美的美术设计人员、"苹果"发烧友
咨询电话：800-810-2399

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

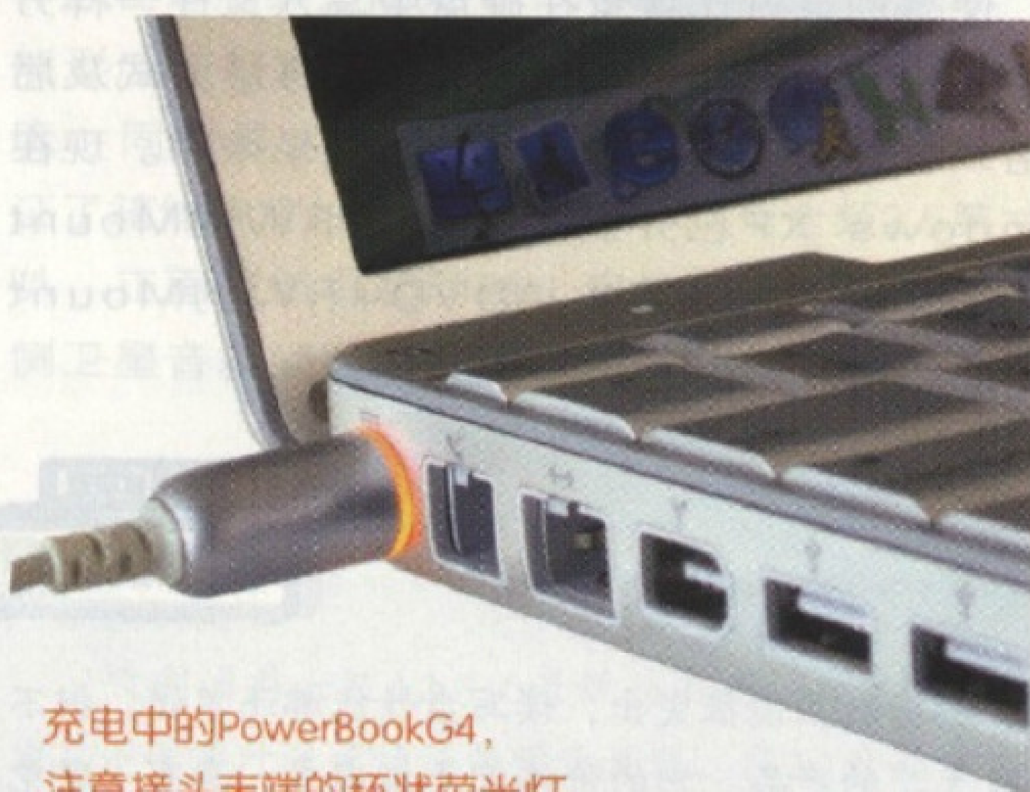
清香的小苹果——新款PowerBook G4



苹果一样的清香，苹果一样的美丽，如果你是唯美主义者，你一定会毫不犹豫地选择苹果的作品（尽管它也是工业化的产物，但我们还是认为用"作品"代替通常的"产品"更为恰当）。

2003年1月，美国旧金山，MACWORLD EXPO（苹果电脑博览会），每次它都会给我们带来新的流行浪潮，斯蒂夫·乔布斯代表苹果告诉世界："今年将成为笔记本电脑年。"2个月后，最新款的PowerBook G4笔记本电脑就摆在了我们面前（本次苹果公司为我们提供的是12英寸LCD的版本），也让我们对苹果唯美的设计有了更深层次的理解与感悟。

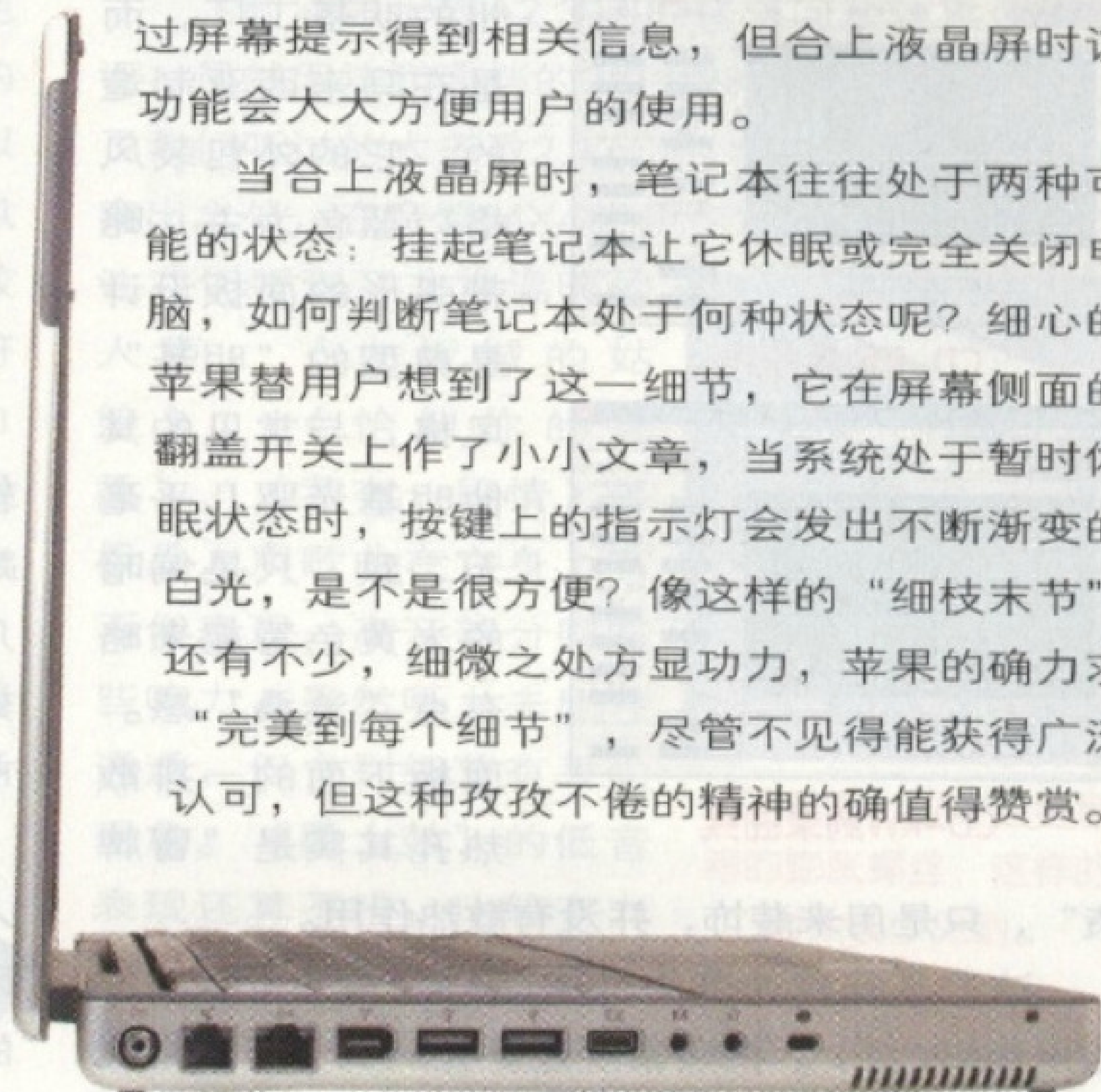
和大多数很少使用苹果笔记本的"陌生人"一样，我们对PowerBook G4的最初印象来自它精巧美丽的外观：它和以前我们曾试用过的iMAC一样迷人，就像《The Lord of The Rings》里的阿尔文公主（阿拉贡的爱人，精灵族长的女儿），清秀脱俗。苹果似乎特别钟爱白色与金属质感的风格，PowerBook G4素雅的外观中透出时尚气息，而且液晶屏背后机身上的苹果标志开机后会发出柔和的白色辉光，怎一个"酷"字能形容。



充电中的PowerBookG4，注意接头末端的环状荧光灯。

苹果告诉我们，PowerBook G4"完美到每个细节"，虽然这只是一句广告词，但我们依然感受到苹果工程师在细微之处倾注的心血。以电池充电/外接电源为例，它的电源接口不仅起到输送电能的作用，还可通过环状荧光灯的色彩变化，提示当前是否处于充电状态，虽然我们也能通过屏幕提示得到相关信息，但合上液晶屏时该功能会大大方便用户的使用。

当合上液晶屏时，笔记本往往处于两种可能的状态：挂起笔记本让它休眠或完全关闭电脑，如何判断笔记本处于何种状态呢？细心的苹果替用户想到了这一细节，它在屏幕侧面的翻盖开关上作了小小文章，当系统处于暂时休眠状态时，按键上的指示灯会发出不断渐变的白光，是不是很方便？像这样的"细枝末节"还有不少，细微之处方显功力，苹果的确力求"完美到每个细节"，尽管不见得能获得广泛认可，但这种孜孜不倦的精神的确值得赞赏。



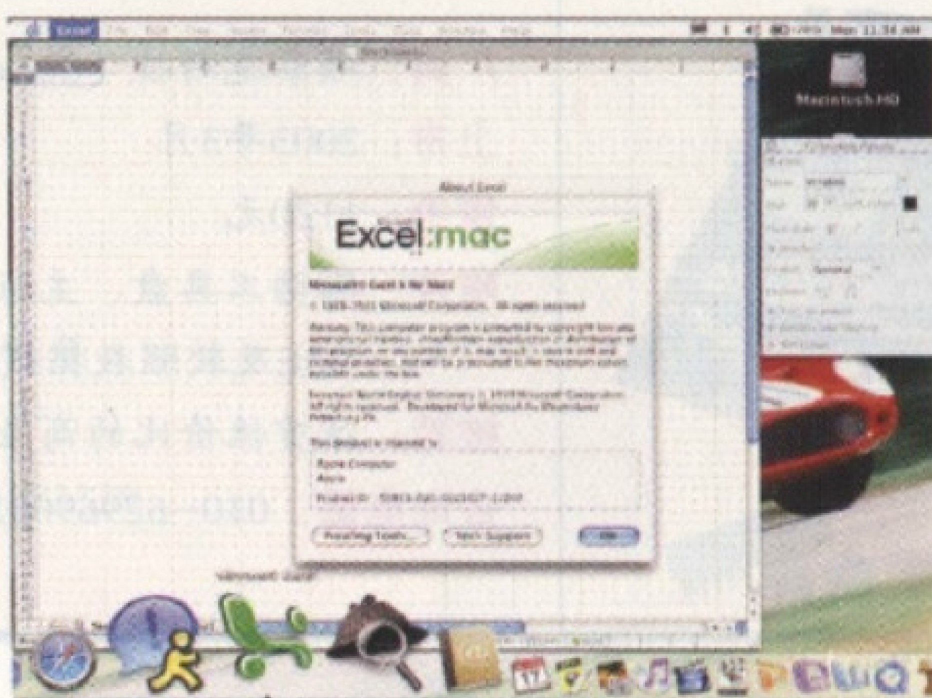
机身侧面的接口一应俱全。

PowerBook G4不仅拥有美丽的外衣，更拥有强大的硬件配置，让我们看看这小小的机壳里都有些什么：867MHz的PowerPC G4处理器（不要把它与PC处理器的频率混为一谈）、256MB PC2100 DDR内存、GeForce4 420 Go 32MB DDR显卡、40GB硬盘、24×吸入式Combo光驱、10/100Mbps自适应网卡、56kbps V.92调制解调器，支持Bluetooth 1.1蓝牙技术，并预留无线网卡插槽。强悍的配置支撑强悍的应用，而"应用"才是苹果电脑的最终诉求。（注：PowerBook G4系列其他机型详细配置见http://www.apple.com.cn/powerbook/specs.html）

显然，苹果不想让用户过多地纠缠于硬件，一切都是为软件的功能、易用性而设计，我们甚



苹果特有的“Safari”浏览器界面。



美轮美奂的Excel v.X：mac界面，注意左下角的绿色Excel图标，是不是活泼了许多？

至很难通过系统查看到PowerBook G4的具体硬件配置。而在苹果引以为荣的Mac OS X（V10.2.3）操作系统的支持下，无线网络、家庭多媒体中心成为这款PowerBook G4最重要的核心“业务”。

网络早已融入人们的生活，PowerBook G4系列无疑也强调这方面的应用，无论采用局域网还是拨号方式，抑或是蓝牙技术，都能轻松接入，而这一切都不需要进行繁杂的设置。除大家眼熟的Inernet Explorer For Mac版外，苹果还提供了被称为“Safari”的浏览器，实际使用过程中我们发现它在PowerBook G4的浏览速度比IE要快不少，难怪苹果将它放置在显著位置。

这款PowerBook可选配AirPort Extreme（基于IEEE 802.11g的无线网络技术）无线网卡，理论上可提供高达54Mbps的网络带宽！想像一下吧——同事、朋友、家人之间无须任何物理连线，就能以惊人的速度共享文件、联网玩游戏、接入Internet，只要距离不超过45米！这样长度的距离，即使处于不同房间抑或相隔不远的楼层，都能自由沟通，的确给我们的生活带来无限便利。好莱坞电影里的情节一点点向现实靠近，PowerBook G4正为这些进步做出自己的贡献。

采用Unix核心，代号为“Jaguar（美洲虎）”的Mac OS X不仅有令人满意的可靠性、与以往一样炫目的界面、增强的网络功能，其开放性和包容性也有长足进展。最显著的变化莫过于Microsoft Office v.X的加入，微软和苹果为了共同的利益走到了一起，最大的受益者当然是用户。

Office v.X系列包括Word v.X：mac、Excel v.X：mac、PowerPoint v.X：mac和Entourage v.X：mac，大家对前3者应该不会感到陌生，毕竟它们的Windows版使用频率较高，而Entourage v.X：mac又是什么呢？简单地讲，它是一个专为苹果操作系统设计的电子邮件和个人信息管理软件，拥有简洁明了的用户界面、强大的因特网支持，能帮助用户很好地管理电子邮件和个人信息，某种程度上可代替Excel和PowerPoint的工作。

无论是外观还是操作，Office v.X都是以Mac OS为基础设计的，用起来既有似曾相识、轻车熟路的感觉，又可体验到美妙的Mac风情。打开Word v.X，就会发现复杂的工具栏已被整合进屏幕上方Mac OS特有的工作条中（相对于Windows的任务栏），当我们在不同程序之间切换时，这个公用的工作条也随不同程序而变化，不变的是右侧的时间、电池容量等系统状态显示。

这些专为Mac设计的Office组件，较Windows版的改进主要体现在外观和操作，易用性上也有一定提高，即使是新手也很容易上手，稳定性也相当不错。总体来说，这次移植比较平稳、没有什么大的缺陷，也没有引人注目的大进步。

iLife软件是“数码苹果”的核心组件，它集成的iPhoto2用于处理编辑照片，iMovie3用于视频编辑制作，iTunes 3用于音乐播放，界面美轮美奂，操作方便。由于12英寸的型号没有采用支持DVD刻录的SuperDrive，因此用来刻录DVD的iDVD没有包含在内（它提供了DVD Player以代替iDVD的播放功能），15和17英寸的产品则会带有iDVD。iLife涵盖了“数字化生活”所需的4类应用——摄影、电影制作、数字音乐及DVD刻录，由于同属一个组件，相互间结合紧密，形成有机整体发挥最大功效（如同微软Office系列一般）。

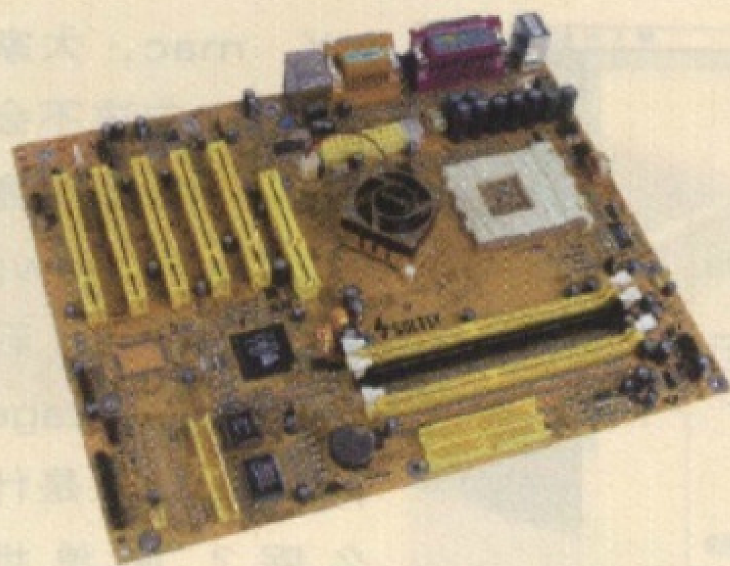
专业的视频编辑工作者对Final Cut Pro一定比较熟悉，这次PowerBook G4提供了其简化版——Final Cut Express，对于小型企业、学校、数字影音发烧友等用户来说，Final Cut的专业水准和便捷的操作无疑具有相当的诱惑力。

比较遗憾的是，PowerBook G4的内涵远非本文短短2000余字可以包含，一些常用的功能如iChat、iCal、mail、Sherlock等都无法一一尽数（通过名称大家想必也能猜到它们的用途吧）。和普通PC笔记本电脑相比，它似乎更为有趣，好奇的你是否已经动心？



编辑点评

很久没有出现炫目度、口水度都拿满分的产品了。当然，这样的情况出现在苹果的产品身上并不希奇，虽然我们无法像对PC笔记本一样，对它进行深入的功能和性能测试，但PowerBook G4人性化的设计理念却深深印在了我们的脑海。



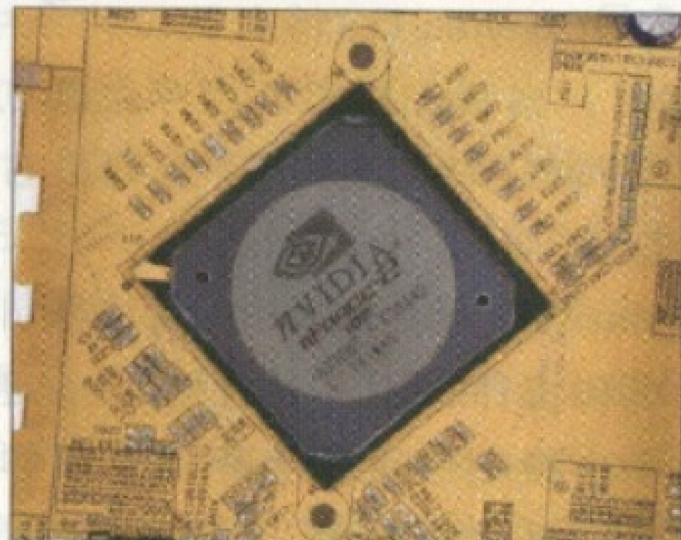
厂商： 硕泰克科技（Soltek）
上市： 2003年3月
售价： 1120元
附件： 驱动工具盘、主板及软件说明书、IDE及软驱数据线、机箱面板标志
推荐： 注重性价比的商业和家庭用户
咨询电话： 010-62969052

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

整合高端——硕泰克nForce2主板

虽然市场上采用nForce2芯片组的主板已有不少，但厂商们似乎倾向于采用SPP+MCP（或MCP-T）的南北桥芯片组合，由用户自行选购显卡。而硕泰克推出的75MRN系列主板采用IGP+MCP的结构，内置显示核心，足以应付普通的视频应用，它支持AGP 8×，双通道DDR400内存及333MHz FSB的Athlon XP、ATA/133，并集成GeForce4 MX级的显示单元（核心频率200MHz）。


集成显示单元的IGP

这款75MRN-L主板中的L表示板载网卡，它采用金黄色PCB板，ATX板型（305mm×245mm），提供1个AGP 8×插槽和5个PCI槽，主板上的北桥芯片（IGP）采用斜45°安装，上面安装有散热风扇。内存插槽分为两组，DIMM1、DIMM2为1组，DIMM3单独为1组，每组插槽使用一个64位内存通道（Bank），因此要组成双通道内存架构时，必须在DIMM1中安装内存，并在DIMM2或DIMM3两者中择一或同时安装内存（最好用同品牌同规格的内存）；3个内存插槽分别为2黄1黑，黄色表示安装双内存条时（应该是大多数用户的选择）应优先选择的插槽。

在主板电源接口旁有1个ATX 2.03标准的4针辅助供电接口，这在AMD系统平台上还非常少见，不过我们在测试中试着不连接4针接口，系统运行仍十分稳定。由于MCP本身集成了NVIDIA MAC（Media Access Controller，媒体存取控制器），因此只需安装相对廉价和简单的物理链路层芯片（ICS 1893AF）便可提供10/100M网络接口；板载AC'97声卡的CODEC芯片则采用ALC650。

主板电源接口旁的4针辅助供电接口

测试平台采用Athlon XP 2700+（FSB 333MHz，实际主频2.17GHz），ATI RADEON 9700 Pro，Kingmax DDR333 128MB×2，英文Windows XP下安装nForce芯片组公版驱动2.03、ATI公版催化剂驱动3.1版，测试内置显卡时采用NVIDIA显卡公版驱动41.09版，显存设置为共享32MB系统内存，测试成绩如下：

SYSMark 2002		238
Winbench99 V2.0	商业磁盘性能	11800
	高端磁盘性能	38000
Super π v1.1	104万位	49秒
3DMark2001 Pro SE	1024X768/32bit	15026（4831）
3DMark2003	1024X768/32bit	4711
Quake Ⅲ 1.32 DM6	Fastest 640X480	344.5（301.7）
	HQ 1024X768	302.8（119.3）

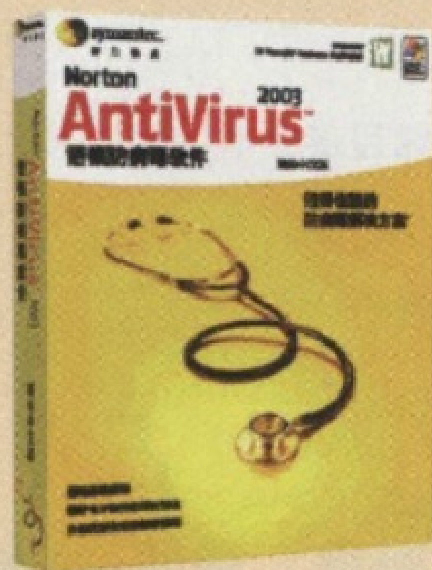
注：括号内为内置显卡成绩。

硕泰克提供的主板说明书仅有英文版本，但内容非常详尽，包装内还包括了多语言快速安装指南，其中有繁体中文部分。工具光盘中包括PC-cillin 2002、VirtualDrive7、PartitionMagic6等5款工具，而且还提供了相关软件使用说明书，考虑得非常周到。



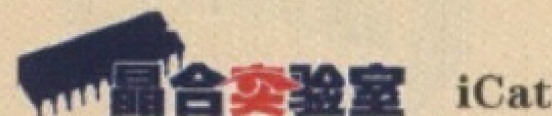
编辑点评

无论性能还是功能，nForce2芯片组都是非常出色的产品，硕泰克75MRN借助强大的芯片组，表现也相当不俗。据我们了解，它的实际售价要比这里提供的参考价格低不少，大家有兴趣的话不妨留意一下。而且它为用户提供了3年质保，两年免费维修的承诺，也是相当吸引人的。



厂商： 赛门铁克
上市： 2003年4月
售价： 199元
附件： 用户卡、说明书
推荐： 普通电脑用户
咨询电话： 010-85183338

炫目度：
口水度：
性价比：

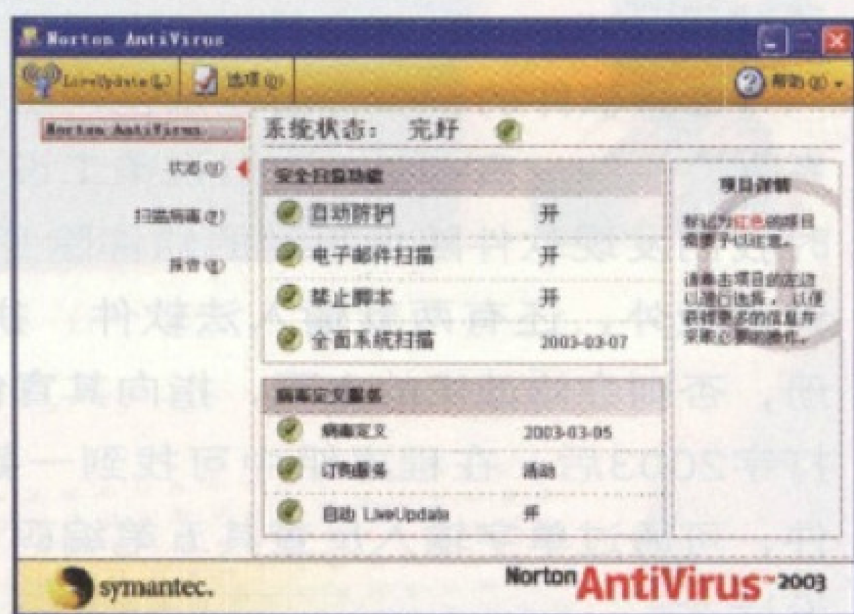


iCat

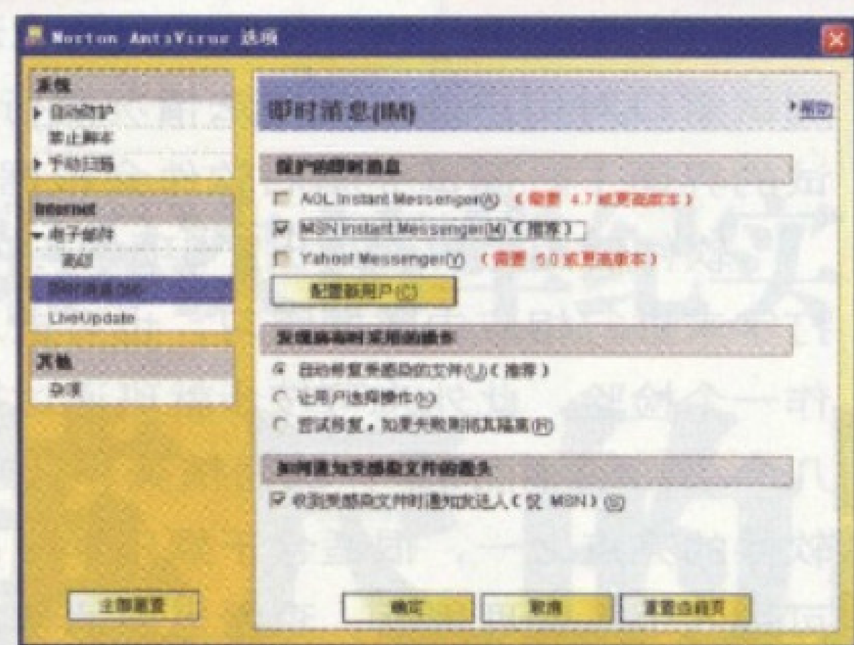
诺顿防病毒2003（NAV）

诺顿防病毒2003英文版发布已经快半年了，在长久的期待之后，中文版终于要面市了，我们抢先拿到了它的最终测试版。个人很希望赛门铁克以后也能采用类似微软的并行开发模式，使不同语言的版本能够同期推出。

软件的安装十分简单，重启后第1次运行会出现一个信息向导，辅助完成安装，本测试版本可提供一个月的免费订购，也就是可以免费通过“LiveUpdate”对病毒定义库及软件进行升级，当然，也可以通过上网手工下载升级包。


图1

软件的主界面风格、布局及颜色搭配和2002版都非常类似（图1），这样做的好处是利于老用户迅速上手，如果你还安装了“SystemWorks 2003”，那么AntiVirus将作为该软件的一部分，集成在统一的界面中，方便使用。


图2

新版本在功能上的最大改进就是增加了对即时通信软件的支持，目前包括最主流的AOL Instant Messenger、MSN Messenger和Yahoo! Messenger（图2）；对于MSN Messenger，2003版还可以在发现病毒的同时通知发送人，避免病毒进一步传播。遗憾的是在中文版里也未能寻得QQ的踪迹，实际上，很多国内的杀毒软件已经可支持对QQ的病毒监控了。另外，我们发现有时候，杀毒软件如果晚于即时通信软件安装，将会无法启用对该通信软件的支持。

去年最著名的蠕虫病毒之一就是“求职信”，虽然它对整个网络的破坏力十分有限，充其量就是给邮件服务器增加负担，但对个人用户的威胁却很大。我们曾经遭遇过此类病毒，其破坏特性之一在于可删除可执行文件，当时我们尝试安装了多款杀病毒软件，包括诺顿防病毒2002，但很不幸，它们都在杀毒未遂后被病毒删除了。针对这种情况，2003版加强了对此类蠕虫病毒的查杀能力，特别是对发送邮件进行了严格监控，从根本上断绝了传染途径。另外，软件也增强了对木马程序的监控，一旦发现便可自动删除。在邮件查毒方面新版本增加了一些自动功能选项，用户不必进行繁琐选择，并且为发送邮件增加了进度指示器，令用户对通过软件查毒后发送邮件的进度一目了然。

新版中还为用户设置提供了密码保护功能。2003版对活动日志的改进比较大，界面不再那么简陋了，更像一个独立的程序，类似资源管理器分为左右两个窗口，还有菜单栏及工具栏，日志内容也分为病毒警报、应用程序活动和错误3大类，更利于查看和管理。LiveUpdate的界面被简化，并且全部下载升级的过程和结果的详细记录都会显示在其中。另外，实时监控程序的高资源占用仍然没有明显的改进，这也是该系列软件的“老大难”问题，可能与它高度的灵敏性及强大的功能不无关系。



编辑点评

相比英文版，诺顿防病毒2003中文版的推出滞后情况比较严重。不过它完全继承了英文版的优点，只是没有“光大”。我们认为本地化的工作不应该是简单的“汉化”，例如在即时通信软件的功能中就应该加入对QQ的支持。



厂商： 金山股份有限公司
上市： 2003年3月
售价： 50元
附件： 用户手册、用户回执卡
推荐： 初学电脑或五笔的用户、希望提高打字速度的用户
咨询电话： 010-86243222

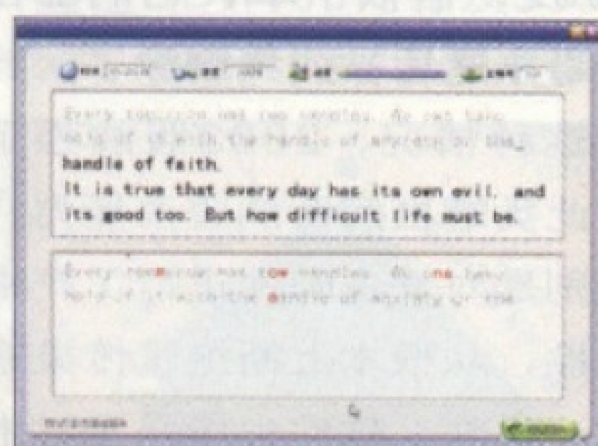
炫目度：
口水度：
性价比：



炎枫

金山打字2003


图1


图2

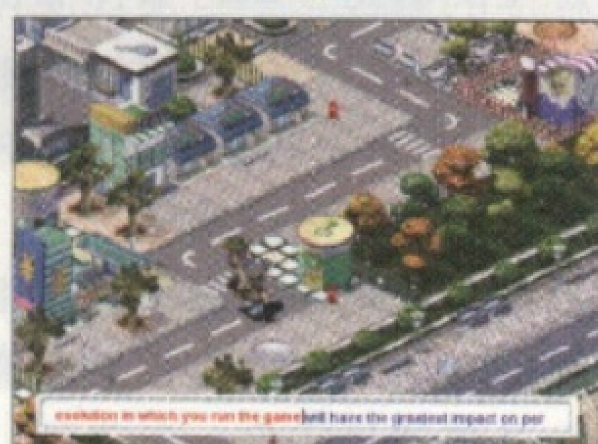
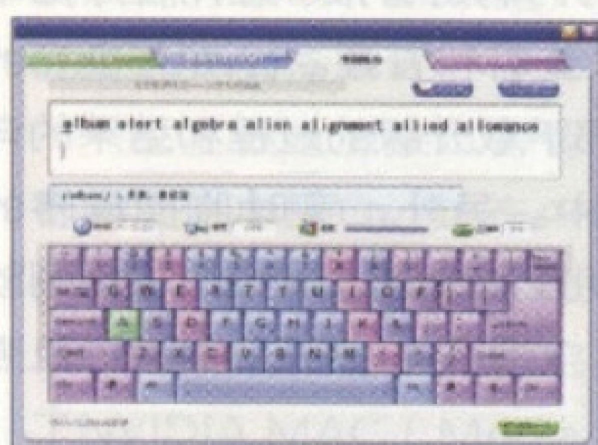

图3


图4


图5

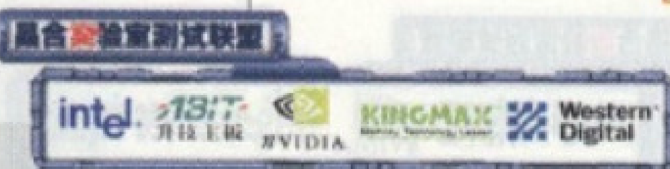
熟悉键位、练习打字、提高盲打输入速度，是每个电脑用户的"必修课"。但凡经过正规打字训练的用户一定都接触过"TT"和"五笔速成高手"等DOS下运行的软件——虽然跨入Windows时代已经很久了。因此可以说金山2000推出Windows界面下的打字练习软件——金山打字通还是有一定创意的。经过一年的准备，该软件的最新版本2003又将推出，我们在第一时间内拿到了测试版，并对其进行了试用。

这款软件的安装界面以及使用主界面（图1）都继承了金山2003系列产品的一贯特色，应当说美工设计方面还是比较出色的。在安装时我们发现软件随盘附送的软件除金山毒霸2003和金山影霸2003的试用版外，还有两款输入法软件：拼音加加和五笔加加，前者需注册，否则会修改IE的主页，指向其宣传网页。此外还发现安装完金山打字2003后，在程序组中可找到一款名为"五笔反查工具"的小软件，可通过单字输入反查其五笔编码，对使用五笔的用户是个不错的设计。

使用软件的时候需要输入或选择已有用户名，以便以后对不同用户的打字情况进行统计及管理。初次进入的用户软件会默认调出打字测试窗口对用户的当前指法情况进行统计（图2，这也是以后打字测试的界面）。测试完毕后软件会根据统计情况给出学习建议。

软件使用主界面列出了6项学习内容，可通过英文、拼音和五笔打字来进行相应内容的练习，也可进入速度测试界面对当前学习情况作一个检验，此外也可按步就班通过打字教程进行训练，最后还提供几个小游戏（图3），画面精美、背景音乐也较好，我们觉得这是本软件的亮点之一，很适合于娱乐学习；通过界面右上的"个人记录"可进入个人管理界面，查看当前的学习情况，其中的错位统计是个不错的设计（图4）。

下面主要来看打字练习功能。英文打字练习分为键位练习、单词练习和文章练习（图5），整个界面的设计、提示功能、声音等都比较活泼，当前的打字速度、正确率等都能及时显示，这里面的英文单词练习中提供了四六级和托福等练习词库，练习时还可看到音标等信息，比较实用。五笔练习分为字根、单字、词组和文章4种练习方式，不过我们发现在进行非字根练习时，软件接受的并不是你的逐键输入，而是通过Windows输入法整字输入，因此不用五笔也可进行，觉得是一个设计上的问题。



编辑点评

对于练习打字的用户，这款产品的设计应当说是比较到位的，附带的五笔加加以及软件中提供的小游戏也表现不错。只是测试版在系统兼容性方面表现较差，希望在正式版本中完全改进。



本文图片摄影 司马平安/鸦嘴兽

比尔·盖茨第8次访华纪实

三万英尺的距离

■本刊记者 司马平安（北京报道）

2003年2月26日，晚。

世界上最富有的人两手空空地来了。

走下一架没有任何航空公司标志的商务客机，穿过北京国际机场枯黄空旷的停机坪，他在闻讯而至的记者无法看清他是疲倦还是兴奋的遥遥之处匆匆隐入了一辆"考斯特"中型面包车中。

看到那辆不能被称作"顶级"的面包车，远望的人群中不免有人发出了唏嘘之声，甚至还有人怀疑刚才经过的人是否真的是他。在纷纷议论中，不知为何，我竟没有产生任何怀疑，坚信那个正在车中的人一定是他。事实上，我的肯定是正确的，而这个有关"车"的细节也正由一个侧面回答了我对他此行目的将是"务实"抑或"务虚"的猜疑。事后，记者了解到，他选择面包车而不是奔驰、宝马的原因，是希望可以在繁忙的间歇当中拥有一个更大的空间，以听取更多中国



比尔·盖茨为获奖学生颁奖。



员工的工作汇报。

面包车行驶的终点是北京嘉里中心饭店，对于不少读者而言，这是一家陌生的五星级宾馆，然而在接下来的两天里，这里却成为了人们关注的焦点。无数中国的政府官员、IT精英、社会名流乃至我们这些来自全国各地的IT记者都将在这里跟随着一个伟人的步伐，和他穿行于同一空间。

每当想到这一节，我的心中总会产生一种难以捉摸的冲动，也许对于每个中国的IT记者而言，能够直面这位最富传奇色彩的IT巨子都是渴望已久的事吧。然而，站在嘉里中心的门口，正在眼前的却不是他，一群身着黑色西服的保安或保镖用巨大的身躯挡住了一双双充满渴望的眼睛。对于他们的拦阻，记者虽然感到厌烦但却仍抱有一定的理解。谁敢断言，此时此刻是否有人正躲在某个隐晦的角落里，判断着撑起这些巨人外衣的是结实的肌肉、厚重的防弹衣还是一把已填入子弹的美国产Mac-10微型冲锋枪呢？

虽然没有任何可以近距离观察他的机会，但还是有不甘心的记者通过各种渠道了解到了有关他的信息。据悉，他这几天将住在嘉里中心的总统套房里。那是一个名贵的房间。说它“名贵”，不仅是因为那每天16 000元人民币的高额房费，还因为这个套房曾经入住过许多当今世界最有名望的人。这些人中当然也包括他的一位老对手和老朋友，Oracle（甲骨文）公司的CEO拉里·埃里森。

空间上存在的巧合难免引发人们对于某些问题的思考。回到家里，我看到充斥在全国各大门户网站新闻版面上的几乎全部是对于他此次来访的疑惑。虽然此时他还未与任何一个人进行过正式的交谈，但却似乎已有人为他“编排”好了全部的行程，他们说他此行的目的一定是为了讨好民众、推销产品以及政府采购。

我咀嚼着这些报道中合理或者不合理的思考，忽然感觉这些都不是我盼望他到来的原因。对我来说，他来了便已足够，即使他两手空空，没有拎着那装满62亿元的沉重包裹。因为他与众不同，因为他是全世界最富有的一个，因为他是比尔·盖茨。

说实话，对于他所拥有的金银财宝我同样渴望得到，但我知道他真正的财富决不是金银，而是智慧。

这一夜，我为自己即将直接面对一个伟大的头脑而兴奋着。

我辗转反侧，久久难以入睡……







第二天，比尔·盖茨先生所做的第一件事是与北京市科学技术委员会和北京市信息化工作办公室签署合作备忘录。这份备忘录表示出微软将进一步在北京扩大投资，双方将在电子政务、软件外包、人才培训等方面进行广泛的合作。

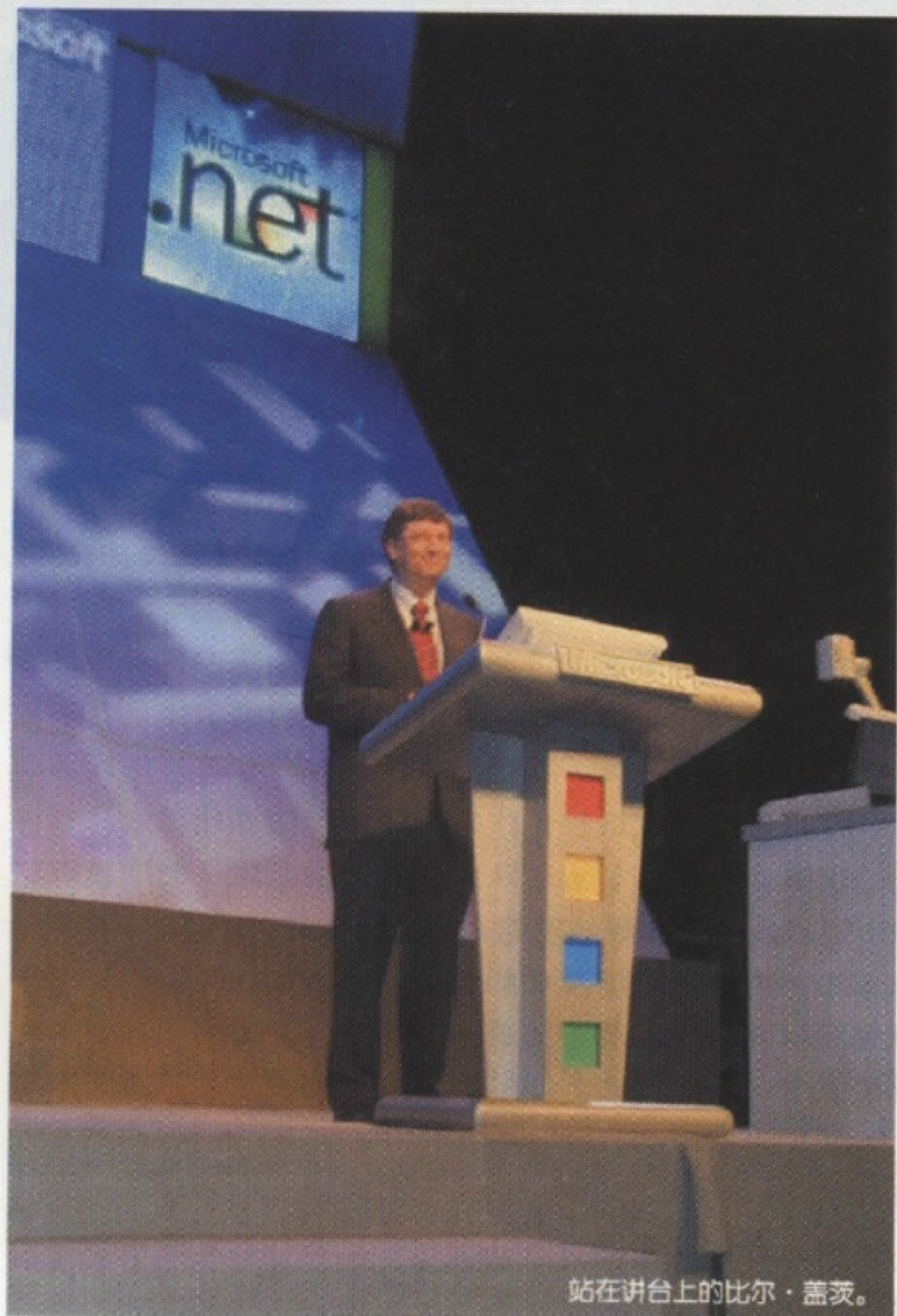
根据微软公司提供的资料显示，该合作备忘录是在遵循了去年微软与国家计委签署的谅解备忘录的基础上，再次明确了微软的承诺，其内容主要包括：微软将直接或间接提供给北京的软件企业各类外包服务定单；微软将在今后3年内在中关村国家软件产业基地培训600名软件架构师以及600名大型软件工程项目管理经理等。此外，这份备忘录令记者感觉最具实际意义的一部分是微软宣布将在北京投资建立"电脑技术创新实验室"。据悉，该实验室是微软在中国投资的第一个支持国内的PC和硬件设备厂商进行技术创新的合作实验室。在未来5年内，微软将为该实验室投资220万美元。实验室将帮助国内厂商进行质量测试、硬件和驱动程序兼容性的测试，帮助他们提高生产效率。此外微软还将把全球最新的微软硬件设计带到该实验室，分享微软的知识产权，供国内厂商参考和学习。

会后，北京市市委书记刘淇表示："北京市将软件产业置于优先发展的战略地位，加强与跨国公司的合作是北京软件产业发展的重要战略。我们非常重视与微软这样的跨国公司的合作，希望通过这种合作推动北京市信息化建设及软件产业的发展。"而比尔·盖茨先生也直接表达了他期望微软将在中国软件产业发展的道路上扮演的角色，他说："中国国内的人才，中国企业信息化的浪潮，尤其是中国政府对于软件产业发展的重视以及带头进行电子政务，为中国发展软件产业提供了巨大的机会。微软愿意与中国、与北京市共同努力，不断扩大在华的投资和各种合作，与国内的软件产业共同成长。"

愉快的合作从表面看来几乎全都是微软的无条件付出，但业内的大多数专家都将目光紧紧盯在了"微软将从中得到

比尔·盖茨8次中国之行

1994年	比尔·盖茨首次来到北京，受到国家主席江泽民的接见。
1995年	江泽民主席再次会见了来访的比尔·盖茨。比尔·盖茨还游历了兵马俑、敦煌和三峡。
1995年冬	比尔·盖茨访问广东。
1996年	比尔·盖茨第一次到上海。
1997年	比尔·盖茨访问京沪，决定将微软亚洲研究院从原计划设在印度改为设在北京。
1999年	比尔·盖茨从香港顺访深圳。
2001年	比尔·盖茨应邀参加APEC会议，江泽民主席在会议期间第三次接见盖茨。
2003年	比尔·盖茨到北京访问。



站在讲台上的比尔·盖茨。

些什么”上面。于是，比尔·盖茨先生此行的目的被确定为针对政府采购，而接下来，他与中国政府中任何人的接触也都被判定为“有利可图”（实际上自去年初微软在北京市政府第一次采购未获订单一事之后，一些专家便将此后微软的一切高层活动都看作是针对中国政府采购的行为）。

在此刻，我暂不想判断他此行是否具有如此明确的针对性，我唯一可以肯定的是在他的眼中，所看到的决不会仅仅是短期内可能获得的几分高额订单，而应该是微软公司在未来全人类生活中的繁荣。因此，我急切地希望自己也可以看到在他脑中已经存在的有关未来的全部。

二

“.NET计划”显然是他迈向未来的重要一步，因为如果没有.NET，微软的产品就不能紧密地连接千家万户，同时Windows也不可能轻易地跃出PC屏幕而存在于你的家电、口袋甚至菜篮子当中；而如果有了.NET，那么你无论是出行、购物，都将有可能仅需按下几个按钮或是说几句话便可以实现自己的需求。

2月27日下午，比尔·盖茨先生此次中国之行的第1次公开露面便是在“微软2003亚太区高校学生.NET开发大赛”的颁奖仪式上，而这次颁奖仪式还有另一个名字，即“新一代软件技术展望大会”。

会议在北京奥体中心的场馆中举行，虽然原定时间是当天下午1:30，但实际上当天上午便已有同行邀记者提前赶到，原因是只有这样才有可能占到一个可以近距离观察比尔·盖茨的好位置。于是记者于当日12:30左右到达了现场，没想到此时的入口处



比尔·盖茨简介

William（Bill）H. Gates（比尔·盖茨）是微软公司主席和首席软件设计师。微软公司是为个人计算和商业计算提供软件、服务和Internet技术的世界范围内的主导者。

比尔·盖茨现年47岁，现在持有微软11.6%的股份，2002年的工资加奖金为753310美元，净资产总额为528亿美元。他刚刚被《福布斯》评为全球首富。

盖茨出生于1955年10月28日，和两个姐姐一块在西雅图长大。他的父亲，William H. Gates II，是西雅图的律师。他的后母Mary Gates是学校教师、华盛顿大学的董事以及United Way International的主席。

盖茨曾就读于在西雅图的公立小学和私立的湖滨中学。在那里，他发现了他在软件方面的兴趣，并且在13岁时开始了计算机编程。

1973年，盖茨考进了哈佛大学。在那里他和现在微软的首席执行官史蒂夫·鲍尔默住在一起。在哈佛的时候，盖茨为第一台微型计算机——MITS Altair开发了BASIC编程语言的一个版本。

在大三的时候，盖茨离开了哈佛，并把全部精力投入到他与孩提时代的好友Paul Allen在1975年创建的微软公司中。在计算机将成为每个家庭、每个办公室中最重要的工具这样的信念的引导下，他们开始为个人计算机开发软件。盖茨的远见卓识以及他对个人计算的先见之明成为微软和软件产业成功的关键。

1999年，盖茨撰写了《未来时速》一书，向人们展示了计算机技术是如何以崭新的方式来解决商业问题的。这本书在超过60个国家以25种语言出版。《未来时速》赢得了广泛的赞誉，并被纽约时报、今日美国、华尔街日报和Amazon.com列为畅销书。盖茨的上一本书，于1995年出版的《The Road Ahead》（未来之路），曾经连续7周名列纽约时报“畅销书排行榜”的榜首。

盖茨把两本书的全部收入捐献给了非赢利组织，以支持利用科技进行教育和技能培训。

除了对计算机和软件的热爱之外，盖茨对生物技术也很有兴趣。他是ICOS公司的董事长，这是一家专注于蛋白质基因及小分子疗法的公司。他也是很多其他生物技术公司的投资人。盖茨还成立了Corbis公司，它正在研究开发世界上最大的可视信息资源之一——来自于全球公共收藏和私人收藏的艺术及摄影作品综合数字档案。此外，盖茨还和移动电话先锋Craig McCaw一起投资于Teledesic。这是一个雄心勃勃的计划，计划使用几百个低轨道卫星来提供覆盖全世界的双向宽带电讯服务。

对于盖茨来说，慈善事业也是非常重要的。他和他的妻子Melinda已经捐赠了超过210亿美元建立了一个基金，支持在全球医疗健康和知识学习领域的慈善事业，希望随着人类进入21世纪，这些关键领域的科技进步能使全人类受益。

已被围得水泄不通。

拥挤在人潮当中，记者发现身边的多是年轻面孔，于是随机采访了几个现场的朋友，他们几乎一致表示他们来到这里仅因为可以一睹比尔·盖茨的风采，同时他们也表示自己很想知道比尔·盖茨将如何把握未来……原本记者还打算从他们口中了解一些存在于年轻一代头脑中的未来，但入口处忽然发生的冲突却中止了记者的现场采访。冲突的双方是站在门口的公安与希望入内的观众，冲突的原因是公安人员已停止允许任何人入内。

发生这样的突变，记者急忙找到了身在现场的微软工作人员，他们告诉记者："这次活动并没有直接对外售票，希望参加的人需要事先在网上报名，并以微软公司的回执复印件在门外指定地点通过换票入场。但显然有人多次复印了确认函，目前微软公司所准备的6000余张入场券已经全部发空。"紧接着，微软的工作人员通过一定的交涉又安排了部分观众入场，但尽管如此最终仍有1000多人被挡在门外。直到下午15:30，当盖茨的演讲已经结束的一刻，仍然有不少人聚集在门口不愿离开。

走进会场，现场的情况果然与微软员工所介绍的差不多，能容纳8000人的场馆内已座无虚席，其中80%是来自北京各大院校的师生。由于现场已经找不到座位，记者和其他很多同行都只好站在过道中。

虽然这次大会预先安排有比尔·盖茨先生的亲自颁奖和简短讲演，但实际上站在舞台中心向我们展示未来的却并非他本人，而是那些参加"微软2003亚太区高校学生.NET开发大赛"的学生们，他们用自己的语言和表达方式向在场的观众演示了他们在基于.NET所提供的平台上发明的新技术。

其中，无论是新加坡南洋理工大学的学生展示的AutoShop的.NET应用、中国台湾省清华大学学生展示的语音和音乐识别应用系统、北京清华大学学生开发的通用网络游戏平台以及印度Vicekanand技术学院的学生搭建的"保健服务系统"都给记者留下了很深的印象。在他们的演示过程中，记者渐渐发现对于.NET这个有关建设未来的重心，它是否真的会和比尔·盖茨脑中的预期同步发展，其决定性的因素也许并不在于微软用它做了些什么，而在于是否有更多的人愿意利用它开发出可以服务于全人类的技术。

展示之后，比尔·盖茨先生终于登台。在8000多观众面前，他作了一个极为简短的演说，他的第一句话是告诉在场的年轻人："你们使我想起了我的学生时代。"紧接着他又举了这样一个例子："那时，我们学校的老师在编写程序的过程中出现一个死循环，这让学校花了200美元，而在当时200美元是一笔不小的数目。当时计算机行业的竞争并没有现在这么厉害，现在的芯片每一年半速度增加一倍。33年前，PC8080是第一个可以在上面做编程的芯片。当时的编程环境可使用的内存只有4kB，需要一些很复杂的程序来利用这很小的内存。"

他用这个例子自然地引出了他所期望的新时代，他称它为"数字十年"。紧接着他又向现场观众说明了.NET对于这个时代的意义，他说：".NET是什么？.NET是指连接信息、人群、系统和设备的软件。XML Web服务其中有一个标准是来自微软，大部分还是来自别的公司。通过这个软件，我们从连

微软中国大事记

1992年 微软公司在北京设立办事处

1993年 微软公司建立微软北京测试中心

1995年 微软（中国）有限公司正式成立
微软中国研究开发中心成立

1996年 微软上海分公司和广州办事处成立

1998年 微软大中华区技术中心在上海成立
微软增加投资扩大微软中国研究开发中心
微软增加投资成立微软中国研究院

1999年 微软增加投资将微软大中华区技术支持中心扩大为微软亚洲技术中心

2001年 微软中国研究院升格为微软亚洲研究院
微软亚洲技术中心升格为微软全球技术中心

2002年 微软（中国）有限公司成为中国软件行业协会（CSIA）会员
微软在中国投资的第一家国内独立软件企业——中关村软件有限公司成立
微软公司在中国第一家大比例参股的合资公司——上海微创软件有限公司成立
国家发展计划委员会与微软公司签署谅解备忘录，共同开展中国最大软件对外合作项目，涉及金额超过62亿元人民币，这是迄今为止中国在软件领域最大的一个对外合作项目。

接比特转移到连接信息。我们是一个软件公司，我们希望和别的公司一道来实现这个宏伟目标。我们努力做一个非常丰富的平台，原来需要很多专有软件才能提供的像容错、可扩展性等功能都可以构建在.NET平台上，提供一个廉价的应用平台。.NET平台支持很多种语言，比如Visual C++ JAVA，支持XML，人们可在同一个IDE里支持很多种语言，它支持同一个框架，使用同一个调试器。编程技术现在已逐渐转变为不同的建模技术，我们做的很多工作是使运行于不同平台的代码可以共同操作，交换信息，下一个进展是并行编程。"

最后，他表达了自己对于未来的信心，并提到微软公司在未来的3年里将投入2亿人民币与教育部合作"长城计划"，期望可以和很多软件学院进行科研、合作，培训学生和教授等。

诚然，他的演讲是简短的，几乎没有给现场的观众完全领悟他独到思维的时间，但台下的人并未因此而感到失望，他们激动地在盖茨站在讲台上的十几分钟里不停地挥动着手中的荧光棒。

会后，有人将这次大会中的场面类比为某位歌星的演唱会。从现场的表面情况来看，两者间确实有着一定的相似之处，但站在这样的氛围中记者回忆了自己曾为一名"追星族"的日子，那时的我看着舞台上靓丽的明星对自己说：我喜欢她；我迷恋她……我爱她……

这一次，正在现场的一位《大众软件》的年轻读者却对我说出了不同的话，他用一种与他的年龄似乎有些不太相符的冷静声音这样对记者说："我要成为他！"

"我要成为他！"在这个年轻人说出这句话的同时，他的目光紧紧跟随着正伫立在台上的那位"老"人。

三

离开了奥体中心，记者又回到了昨夜的目的地——嘉里中心。今夜在这里记者将不会再被保安阻拦，因为比尔·盖茨先生将在此处出席"微软OEM伙伴高峰会"。

虽然记者得到的邀请函上注明了是"OEM伙伴高峰会"，但实际上比尔·盖茨先生与"伙伴"们的真正对话却发生于此前的一个小时里，他们在另一个小屋里进行了一个关门会议，会议所探讨的具体内容无人得知。记者所参与的只是微软公司临时安排的一个汇报和展示会议。好在，在这个会议中比尔·盖茨仍与伙伴们坐在了一起。

他们中有中国IT业最负盛名的人，其中包括联想董事局主席柳传志、联想集团总裁杨元庆、方正集团董事长魏新、长城集团总裁王之、清华同方董事长荣泳霖、TCL集团董事长李东升、SOHU网CEO张朝阳等，另外，DELL、HP、SONY、TOSHIBA等世界知名IT公司的中国区负责人，也都坐在了盖茨的身边。

他们的出现同样引起了记者的关注，但遗憾的是记者在这里并没有发现一位来自我国通用软件企业的高层人士。对于"OEM伙伴高峰会"，也许中国的通用软件企业的那些老总们并不一定需要出现在这里。但记者仍然希望可以见到他们与盖茨之间能有着亲密的交谈。因为无论如何，微软在全世界范围内所取得的成绩有目共睹，它的成功之路不正是我们的企业可以参考的教科书么？特别是在今天，当微软正计划由一家传统的通用软件提供商转型为软件服务提供商的时候，我相信在这个复杂庞大的转型过程中，一定会绽露出许多我们从所未知的有关软件企业将如何面对未来的新问题。

这些都是我国通用软件企业应该思考并研究的。

会议于当天下午6点准时开始，微软中国公司副总侯凯文先生主持了会议。首先，他邀请了微软公司的Christine小姐和Jason先生演示了主题为"数字时代的智慧生存"的情景剧。演示中生动地展示了人类生活中即将实现的几个片断，所涉及的产品包括Tablet PC（平板电脑）、Media2Go（具有较大屏幕和容量的便携式媒体播放器）、Smart Phone（一种新型的数字式手持电话）、Smart Display（可以和电脑无线连接的显示屏）等，当然在演示过程中他们也常常需要用到.NET与Media Center的最新技术。

诚实的说，他们所展现的场景是令人向往的生活方式，而接下来比尔·盖茨先生便用他的声音向在场所有人阐述了微软将如何令人类实现这样的生活。他此次演讲的主题为：数字时代的新机会。其中主要内容节选如下：

晚上好，非常高兴看到大家出席今天的会议。我也想讲讲PC发展的趋势，讲讲PC现在正在做什么样的事，为什么在做这些事。"数字十年"是我们使用的术语，我们想描述一下，从2000年到2010年的时候，我们使用计算机的方式、数字形式能产生什么样巨大的变化。

在90年代的时候，当时的革新很多，我们确实建立了一个基础。开始10年我们推出了字符集模式的计算，使软件有很大的发展，我们也进行了一个过渡，把图形界面作为一个调整，比如微软的Windows。在10年后，互联网的激增出现了，可以把全球各种软件集合在一起，只要用标准的协议就可以做到这点。而且PC的标准把价格降低了，降价的速度比谁预计的都快，这样的话个人生活软件的数量大大增长，但


不肯散去的人群。


等待比尔·盖茨。



Together, we make a difference。

这仅仅是个开始。在“数字十年”中，有很多的经验，大多数的人没有预计要数字化。可以说家庭和商业单位的连接是很关键的事，我们现在看到PC的计算把商业的应用和家庭应用连在一起。

我首先讲讲设备的情况，我们可以把设备分成几类，感觉设备的大小来分类，最大的可以像后背墙的显示屏这么大，在您的客厅中也可以有一个一面墙大小的显示屏。还有一个不同的是桌面的显示，如果坐得近的话，必须有一个键盘可以直接写屏。另外就是平板PC的尺寸，大家对此都很热心。例如每个人开会或者移动办公，都需要平板式设备。平板式的电脑能让你做以前做不到的事。还有袖珍的，比如说像PDA、手机、照相机、电子地图设备，都是能力很强的设备。这些设备的尺寸还要小一点，可以看杂志，进行书写，在里面漫游，跟大家共享，交流经验。现在我们的纸张形式慢慢变成了电子形式，电子表格和很多媒体都是这样的，因为这种联系的能力或者是电子传输的成本也非常低，所以成为一种必然的趋势。还有一个就是整理你的照片，整理音乐，用PC就可以做到。这样不仅可以把自己的PC与其他人的PC共享，也可以把PC和其他的设备共享。微软的发展取决于不断的革新，例如硬件的发展。

未来产业的发展需要将这些东西很好地配合起来进行工作，比如你要获得不同的信息，应该在不同的设备中都显示出来，你能自动地同步或共享。我们这里有一些什么方案呢？阅读是一方面，有些人肯定觉得这是令人惊奇的事，比如我们有一个平板电脑，可以更好地进行显示，分量也越来越低，你可以把它当成一个本子一样拿在手里。另外就是把照相机放到PC上，可以有视频的获取，通过观察手势，使人机进行更直接的交流。

还有就是语音的识别，通过麦克风进行语音识别或注释。比如打电话的时候，不仅有语音的连接，同时还可以共享一个屏幕、共看一个文件，以此作为谈话的一部分。可以共享PC屏幕，我们开会的时候可以将会议的内容由PC自动录下来，而在以前都是人在做这样的事，现在计算机可以自动来做。

我们非常高兴得到了很多公司的支持，很多公司支持我们做平板电脑。我们搞了一个媒体中心，他们可以远程使用PC中心，可以把它放到一个大屏幕上，可以连接到家里所有的廉价的终端屏幕，比如照片、音乐、游戏等各方面的应用。而且你可以拿着显示屏走，还有一些是嵌入式设备，用于实现固定功能，而这些都是很廉价的，PC可以作为一些特定的设备。

现在年轻人已经不仅仅满足于语音的联系了，因为给人打电话的时候看不到这个人，就没有那么大的乐趣。现在有很多的进步，像电脑零部件等方面的进展，中国现在的发展非常迅

速，我们也希望能够不断地建设自己的能力，以便我们可以和所有从业者携手并进。使用PC可以确定你想联系的对方是否就在联系的另一边，可以安排日程，在通讯方面也可以有很多的应用，而且使通讯不被打断，这些都是软件可以解决的问题。

这确实使你能够得到更多的益处，我们大家知道这些东西之后，在开会的时候可以看看信息。商业通讯问题也是非常重要的，尤其是你想与世界上不同地方的伙伴进行合作的时候，更是如此。很多人经常旅行，软件就变得非常重要。在刚才我所提到的领域中，在软件方面都在积极努力，PC将驱动我们对软件研究的一些方法。今后可以在PC研究的基础上再添加其他的产品，这是非常容易的。

像我刚才所提及的设备，移动通讯方法，包括视频、音频的产品，所有这些都会通过软件自动与电脑联系起来。换句话说，所有这一切都可以同时进行运作。那么你的日历、日程、时间表等都可以在不同的设备上显示出来。而你也不需要进一步学会每种产品浏览的方式或者其他的指令。

因此今后PC的使用，真的会有爆炸性的发展。在上周，我们指出在整个集群系统一年前在客户业绩方面已位居首位，而且采取32A的系统，我们又了解到，取得记录上第二高的基准水平。也就是说我们在这个基础上还会更进一步。

换句话说，软件和硬件的改善，在PC和Windows领域要比其他产业领域快得多。我们希望能够引导整个行业的发展，我们需要硬件生产商的努力和伙伴们的支持，以使适应整个架构。我们也希望能够看到中国的这些伙伴不仅在中国的市场上发挥作用，更要在整个全球市场上发挥更大的作用。因此，我们看到很多令人兴奋的机会，并且借此机会谢谢大家的支持，向大家再次表明我本人的这种承诺，我们今后可以实现更大的成绩。

如果你关心IT业的发展，那么你应该仔细阅读比尔·盖茨先生的发言。如果你希望可以在这个行业中有自己的一席之地，那么你除了阅读之外还应该仔细研究他的发言。因为从其中你不但可以发现行业发展的方向，还一定可以找到许多存在于未来的机会。

正当记者准备离开会场的时候，发现有SOHU网的朋友仍在紧张的工作之中，他们的忙碌是因为他们对这次大会进行了全程的文字和视频直播。这种服务我们在从前可能从未想过，可现在这些已真实地出现在正在观看直播的数万网民当中。看到他们紧张的神情，记者忽然想到，他们以及他们所属网站的存在正是在已经过去的网络10年里利用了网络的发展赋予人类的机会。

这种机会还会继续，也许它就在你对于比尔·盖茨发言的领悟里。


中国石油与微软签定战略合作协议。

四

比尔·盖茨先生的中国之行只有短短的两天一夜，但在这50几个小时中，他所完成的工作之多却令人瞠目。在3月28日微软公司为媒体特办的记者招待会上，微软公布了盖茨此行所取得的所有成绩，其中除了记者所亲历的3次会议外，还包括：接受国家主席江泽民的接见、与中国信息安全产品测评认证中心签署微软源代码备案计划协议、与北京市政府签署合作备忘录、与中国工商银行签署合作协议、与中国联通签署战略合作备忘录以及与中国石油天然气股份有限公司和许继集团等国内大型企业签署了一系列战略合作协议。

忽然在公众面前签署了如此多的协议，有不少记者都将原因直接归结到最初比尔·盖茨到来的目的，即“谋取利益”，但无论是谁都无法说清在这些协议的背后所蕴含的价值究竟有多少。其实很多人都忽视了另一个问题，即盖茨此行之所以可以成功地签得这么多的协议而没有遭遇任何的拒绝，其原因究竟是什么呢？

是因为他的个人魅力么？绝对不是。

原因仍在于微软本身的实力，换句话说这些协议的签署或许本应是水到渠成的事情，而之所以要比尔·盖茨先生来亲自签署，其实只反映了微软公司对于中国市场的重视。有些人在看到这些协议之后的第一反应便是要为我国的那些软件企业抱打不平，其实我们首先应该想到的是国内的企业与微软相比，差距在哪里。

一个事实便可以说明问题。比尔·盖茨来到中国，得到了国家主席江泽民的重视并亲自接见，而我们的企业到目前为止有哪一家的老总拜访美国时可以得到小布什如此的礼遇？我盼望着中国可以在未来拥有像微软这样的公司，但我相信能够做到这一点的企业绝不会是时时都要以将微软踩在脚下来标榜自己的那些公司。

金山公司的总裁雷军先生在此次盖茨访华之后便给了记者一个比较令人欣慰的回答，他说：“比尔·盖茨的到来并没有给金山带来更大的压力，金山会按照自己的目标一步一步地前进。”另外，对于人们常常探讨的有关政府采购方面的问题，雷军先生也并没有过分担心微软会“抢夺”金山公司的订单，而是表现出了一定的自信，他相信自己的产品，同时也相信中国政府会通过各种方式继续扶持本国的软件产业。

事实上，就在盖茨先生离开中国后不久，中国政府有关部门便发文强调了政府采购法中有关扶持本国企业的条文。有媒体就此问题采访了微软中国的负责人，他们表示微软公司会一如即往地致力于开发适合中国人使用的软件，以适应中国市场的需求。

五

在比尔·盖茨先生在中国所签署的所有协议中，一份有

关开放源代码的协议最为引人注目。因为有关是否应该开放源代码的讨论在此前便已持续了长达数年的时间。一直以来，这个问题都困扰着整个产业。众人期待微软做出这样的决定。但令人费解的是，当微软真正决定开放源代码的时候，我们在各大媒体中所看到的几乎都是诸如“打压Linux”、“垄断官司后遗症”、“讨好与中国政府关系”等这种明显带有贬低意味的标题。

其实，这份协议的全称应该是微软源代码备案计划协议，它是微软所制订的一项全球性计划，旨在使政府及其指定的备案单位以可控的方式查看微软Windows的源代码以及相关的技术信息，从而增强政府对于Windows平台安全性的信心。

中国是全球首批与微软签署此计划的国家之一。此前只有俄罗斯、英国等少数几个国家与微软签署了这项协议，而目前微软公司正与30多个国家、地区和政府组织就该计划进行商谈。

对于中国来说可以在此时签署此份计划还有另一个原因，即这本是去年6月份微软与国家计委所签订的合作备忘录中有关共享源代码的协议内容。

从这份协议所界定的范围来看，它还不能被完全称为“开放了源代码”，实际上只有少数人可以用特定软件进行查看。由此可见，人们对于比尔·盖茨先生此行此举的种种猜疑，也许都曾出现在他决定前的大脑里。但是如果单纯从这份协议本身来看，它所能表现出的仅仅是微软为了解决各国政府在国家安全性方面的顾虑。

从世界的发展史中我们可以判定，在全世界也许只有美国才能够在过去的几十年里酝酿出像微软这样的公司。从这一层面来说，比尔·盖茨能够取得成功是幸运的，但从另一方面来看，他同时又是不幸的，因为美国政府正在全球推行的强权政治与霸权主义也阻碍了类似微软这样的通用软件企业服务于全人类的希冀。

相信很多人都想知道，现在在伊拉克总统萨达姆桌上的电脑里是否正存在着一颗可以摧毁世界的“信息炸弹”呢！

尾声

和他到来时的情况相似，比尔·盖茨先生的离开并不是消失在众人的视线里。人们没有目送他离去，好像我们并不关心他将去哪里。对于不少人来说，他们只关心比尔·盖茨从中国拿走了些什么东西，为了这个问题，有人思考、有人迷茫、有人争论、有人猜疑。

而就在人们思考、迷茫、争论、猜疑的同时，比尔·盖茨先生却正在距离这些人3万英尺的高空微笑着飞向他的下一个目的地。





愚人礼品专卖店

April Fools' Day presents



■策划 本刊编辑部
■执笔 重庆 信风 / NetGod

导购者言:

眼看愚人节快到了，俗话说：有德报德，有怨报怨，不是不报，时候未到。有没有经常出卖你的蹭你饭的同学同事？有没有平时特别欺压你的班长领导？有没有心里恨得牙痒痒却不好发作的情敌对手？什么，你都没有，不会吧？！那有没有想看看平时一本正经的同学大惊失色的样子，想听听对面桌那个淑女的尖叫声？愚人节已经过了一年又一年，要送“礼品”可不能没有新意——幸亏也是生活在网络时代，可以琢磨点高智商、高科技的手段。当然吓吓也就是了，真弄出什么事情可不好交待。所以这里推荐一个好去处：愚人礼品专卖店。使用里面的礼物，既可以吓人，又没有严重的后果，大家会心一笑，一起过个快乐而又特别的愚人节

不过愚人节礼品专卖店提示你：本店不负责送货上门，因此购买之前请想好派送方法，当然也可以给你提供一些技巧。一般礼品都通过E-mail发送，不过现在的人警惕性极高，看见附件都要想半天，因此强烈建议你将礼物妥善包装，改一个诱惑的名字，比如照片1什么的；最好利用特殊的图标转换软件，把原来的可执行文件的图标换成图形文件的图标。然后精心组织自己信件的主题和内容，不要太露骨，含蓄地表示一点好感最能达到目标。此外现在QQ流行，我们也可通过此渠道直接“邮递”，当然也要包装一番哦。

April Fools' Day presents



桌面搞怪礼物专柜

柜主 信风

如果对象平日不是很熟悉，或者关系一般，想要开开玩笑还不要得罪对方，建议你选择本专柜的商品，本专柜看名字就知道了，就是在桌面上弄点儿名堂出来吓吓人，而且商品价格便宜，使用方法简单，效果方面……嘿嘿，就看你会不会用了。



图1



←图2

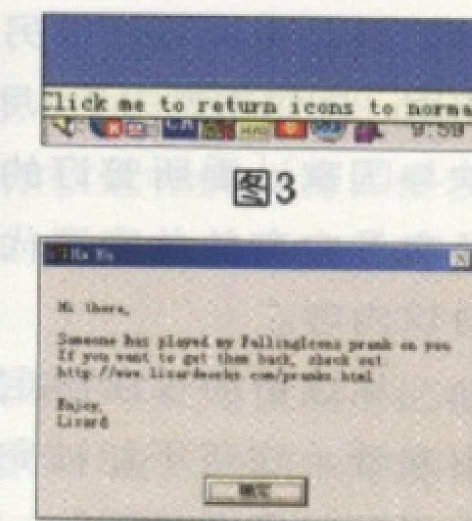


图3

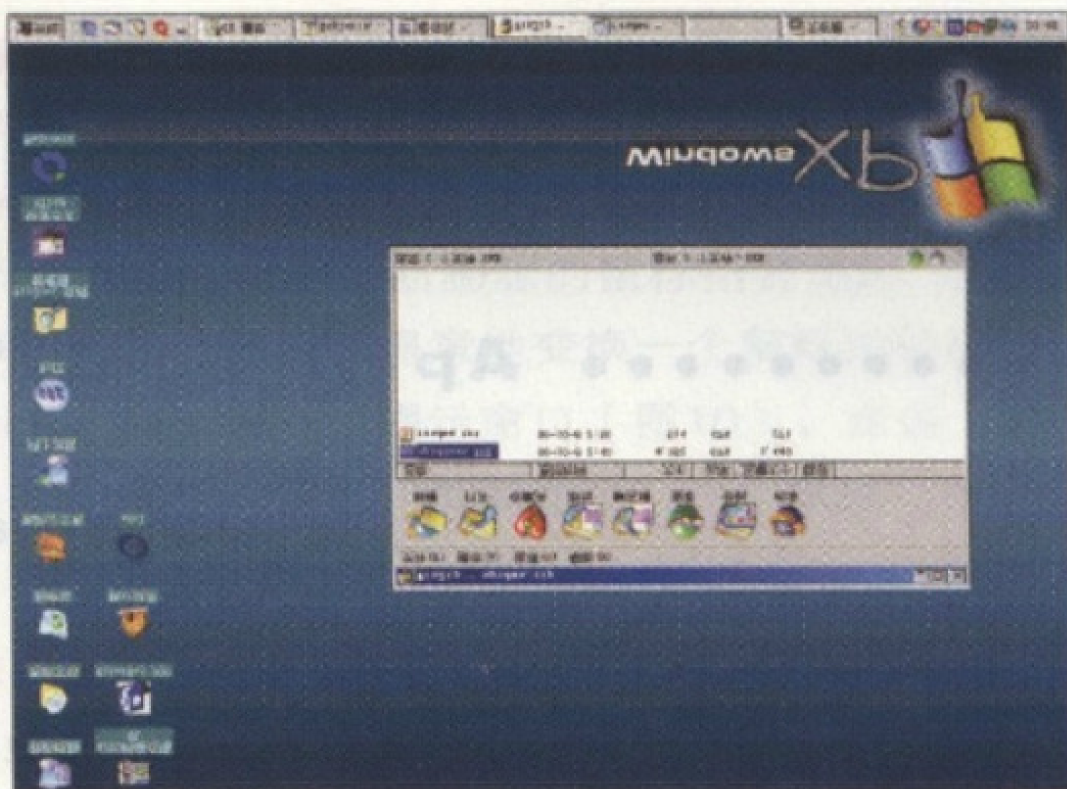
图4

首先看到的是两款同一公司的产品，这一款叫做“散步图标”（ftp://ftp.lizardworks.com/pub/lizard/IFallingIcons.exe），使用后，桌面的图标会一个个自由地在桌面上散步（图1），看看演示的效果——Win98中回收站的图标已经跑到屏幕的右边去了，使用这款商品，一定能让中招者对如此好玩的图标非常感兴趣。旁边这一款叫做“图标熟了”（ftp://ftp.lizardworks.com/pub/lizard/ICrazyIcons.exe），中招的表现是，桌面上的图标就像成熟的果实纷纷落下（图2），且“遁土而走”。中招者在一瞬间一定会不知所措，对着空荡荡的桌面发呆，手握鼠标不知道该点什么才好。这两款产品的解除方法一样，在系统托盘处会发现一个小丑图标，将鼠标放上去看看，它会提示你单击恢复

所有桌面图标正常（图3）。单击一下，有一段详细的说明（图4），只不过是开个玩笑而已，点“确定”即可。这两款商品都没有什么大的危害，也不是很吓人，适合于一切对象。

是不是觉得太没有杀伤力了？OK，请跟我来看看这两款吧，一款叫做Windows跳舞机，只要中招，鼠标和鼠标点中的窗口就会有节奏地跳动，建议在对方正在听节奏感很强的音乐的时候使用，也许会以为是音乐的特效:)。一般中招者的头都会随着屏幕上下点动。这种屏幕跳舞虽然没有很大的危害，但由于鼠标也一直在跳动，因此中招者无法作任何事情（http://design.at.fm365.com/funny/desktop/窗口上的地震.zip）。另一款叫作Windows倒立器，中招后整个桌面包括打开的窗口全部旋转180°（图5），头朝下作倒立，中招者一般情况会不由自主地跟着扭动脖子，头朝下看屏幕，因此你可以注意对方有没有突然作倒立，就能判断他的电脑是不是已经使用了本商品，不过这款商品要解除恶作剧效果非常简单，只需中招者随便敲打键盘和鼠标，屏幕就能恢复正常（http://www.ggxx.com/gxsoft/110.zip）。

好像还是效力不够？好吧，来看看本柜中的极品——“开始按钮伪装器”（http://www.rjlsoftware.com/download/start.zip），中招以后，Windows的状态条会被整个替换，只剩下一个


图5


←图6

“开始”按钮（不过可惜英文的，图6），可是无论怎么点，就是什么也没有，这款商品厉害的是还能隐藏所有的打开窗口，也就是说桌面上就空空如也，只剩下图标。而且能让很多组合按键都失效，如Ctrl+Alt+Del组合键，本来可用于关闭程序，可现在只能重新启动机器。这款商品有个神秘的咒语，一定要记得啊，可以让真

正的“开始”按钮回来，用鼠标左键按住假的“开始”按钮，然后依次按下j、r两键，屏幕就会出现该商品的说明窗口，点“close”按钮，原来的状态条就回来了，千万记住咒语啊，阿门……

导购：是不是觉得这些太小儿科了？不够刺激，好的，请跟着我去前面的柜台看看。

April Fools' Day presents



柜主 NetGod

您好，欢迎来到本柜台。购买之前有言在先：本柜台顾名思义，所有柜内商品都是模拟一些硬件的故障，如果您的朋友比较性急，恐怕会引起一些不必要的误会。当然，您就是要他们误会的，那么请跟我来……对了，还有一句话要说，本商品仅提供网上购买——什么，你说怎样寄钱？不用了，本柜已和电信局签订合约，你下载时会自动收费的……（自言自语：愚人节嘛，说胡话也不会遭天谴）

●疯狂键盘：中招后，键盘上面Num lock、Caps lock和Scroll lock 3个灯会一会儿亮一会儿熄，同时也在不停地变换键盘的状态，比如大小写。解决方法，将鼠标移到桌面左上角，点击出现的说明窗口的“Close”键，就可以让键盘恢复正常。购买网址：http://www.rjlsoftware.com/download/crazy_ncs.zip。

●自动读盘的软驱：使用本商品后，系统会时不时地读读软驱，亮亮软驱上面的绿灯，发出读盘的声音，模拟读盘。该程序启动后会占用很多的系统资源，如果本来打开的窗口就多，那么过不了多久，就会有系统资源严重不足、要中止程序运行的警告窗口出现，于是你的朋友不得不中止一些正常程序的运行，甚至需要重新启动机器。解决方法，将鼠标移到桌面左上角，点击出现的窗口的“close”按钮。当然你的朋友也可重新启动，但硬盘资料丢失本柜就不负责了。购买网址：http://www.rjlsoftware.com/download/floppy.zip。


图7

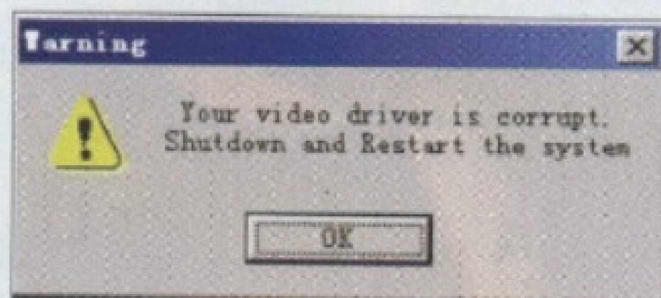


图8

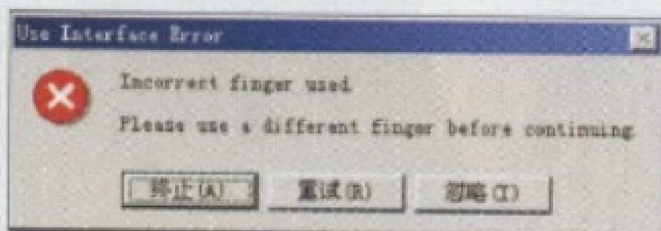


图9

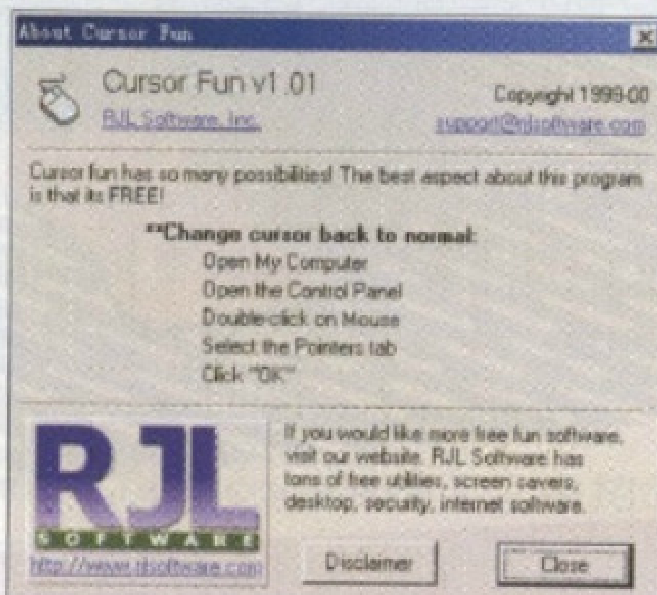


图10

●自动读盘的光驱：中招后，光驱会不停地自动打开、关上，然后是一段时间的指示灯闪烁，接着再打开，再关上，指示灯再闪烁，周而复始，“此恨绵绵无绝期”。低级中招者会怀疑光驱是不是有问题，如果光驱里面有盘，或者他会怀疑盘片质量太差无法读出。要是高级一些，他就会按下Ctrl+Alt+Del组合键并中止RudeCDTray的运行。购买网址：ftp://ftp.lizardworks.com/pub/lizard/RudeCDTray.exe。

●检查显示器：中招以后，显示器屏幕会逐渐模糊（图7），最后完全看不清，与此同时，屏幕上会出现一个提示窗口（图8），告诉中招者，显示器出问题了，需要关掉显示器并且重新启动系统。解决办法，点一下提示窗口的“OK”按钮，显示器恢复正常。购买网址：http://ben-ben.myrice.com/intersting/vga.zip。

下面隆重推出本柜购买套餐——鼠标搞笑系列，买一送一啦，原来4块钱，现在7块9毛9……

●癫痫鼠标：一般情况下中招者都会发出如下之类的叫声：“我的鼠标怎么了啊？”“它发疯地抖动，我怎么办啊？”具体表现是，鼠标指针会不停抖动，类似于得了癫痫一样。而且如果中招者按动鼠标左右键，还会出来一些稀奇古怪的提示窗口，比如“用错了手指”（什么，手指还会用错？图9），还有“鼠标冷了”、“不该你使用，换一个人来”等。当然是可以选择“中止”、“重试”或“忽略”等操作的，但无论选择哪个都无法结束闹剧。唯一解救方法是按下Ctrl+Alt+Del组合键，找到Crazymouse并中止运行。购买网址：http://www.haha168.com/main_down/download/010.zip。

●害羞的鼠标：中招者的鼠标会自动躲开一些常见的Windows按钮，比

如状态栏的“开始”按钮，还有标准窗口上的“确定”、“取消”等，使得中招者根本无法正常工作。解救方案：找到状态条上的小丑图标并单击，会出来一个对话窗口，但依然无法用中招后的鼠标点中“确定”按钮（作茧者自缚？），提示可以敲一下键盘的“Enter”键。购买网址：ftp://ftp.lizardworks.com/pub/lizard/lButtonShyMouse.exe。

●头昏的鼠标：中招者的鼠标会每30秒自动更换左右键，让中招者无所适从，只好看着鼠标发呆，或不停地试验看看现在左键执行的是左键功能还是右键功能，直到自己头昏为止。不过需要条件，就是中招者必须首先打开一个文本文件，如果他忘记也无妨，程序会在执行后首先自动打开一个文本文件确保中招。清醒方法稍微复杂一些，首先按下Ctrl+Alt+Del组合键结束进程当中的Game.exe，再找到并删除Windows目录下的Notepad.exe文件，然后在此目录下找到Kernel64.exe文件，并改名为Notepad.exe（好像木马啊！）。购买网址：http://www.haha168.com/main_down/download/032.zip。

●醉酒的鼠标：中招后，鼠标指针开始在桌面上晃荡，跟喝醉酒了一样，无法控制。特别是在中招者想要点击的时候，鼠标会自己跑掉。醒酒方法：按下Ctrl+Alt+Del组合键，找到Drunkmouse项并中止其运行。购买网址：http://design.at.fm365.com/funny/mouse/喝醉酒的鼠标.zip。

●膨胀的鼠标和爱秀的鼠标：膨胀的鼠标中招后，鼠标指针会伴随着得意的笑声慢慢长大，只需要按一下鼠标的按键就能恢复。购买网址：http://design.at.fm365.com/funny/mouse/不断膨胀的鼠标指针.zip。后面一个是爱秀的，顾名思义，中招后鼠标每隔一段时间会很得意地变换一个鼠标指针样式。要停止其表演，请将鼠标移到桌面左上角，会出现一个提示窗口（图10），点击“退出”按钮即可；要将鼠标指针变回我们熟悉的模样，需到“控制面板”→“鼠标”→“指针”设置里重新设定。购买网址：http://www.rjlsoftware.com/download/cursorfun.zip。

最后介绍本柜最顶级的产品，就是这边这款。这款是集大成者，叫作千年虫，出口产品名称为Y2K，这款礼物最适合送给那些你最“深恶痛绝”的或是希望给他留下最深刻印象的朋友。不慎中招以后，屏幕会出现标准的检测千年虫的界面（图11），会依次检测计算机的所有硬件设备。当检测到键盘时，键盘的三个灯会一起闪烁不停；检测到鼠



标时，鼠标指针会不停变幻；检测到显示器时，显示器会变白并闪烁；检测到软驱时会不停地读盘；检测到光驱时，光驱会自动弹出合上两次；检测到声卡时，音箱或耳机会发出古怪的笑声……总之会让中招者感觉自己的电脑全是问题，病入膏肓。一直到所有的都检测完成，点击"close"按钮，会出现一个说明窗口，告诉你这不过是一个搞怪软件，你的电脑没有任何问题。该软件集成了前面看到的很多款软件的功能，不愧是顶级品。购买网址：http://www.rjlsoftware.com/download/y2k.zip。



图11

导购：什么，这两个专柜的商品你都不满意？看来你属于具有某种特殊性质的那类顾客——可别乱想，这个年代特殊是好事，你看周杰伦和孙燕姿就很特殊嘛，害得大家都来模仿。当然你可以看到，模仿就没意思了，也就是说，还是特殊好……啊，打我干什么？我又不是唐僧……

April Fools' Day presents



病毒、黑客、系统故障类搞怪软件专柜

柜主 信风

……是啊，柜主又是我。店里人手少啦，你看NetGod还不是一人多功能，负责多处专柜，一会还会见到他。OK，现在电脑用户最怕什么，不是不会使用软件，不是硬件故障，而是病毒黑客或者系统故障，现在简直到了谈毒变色，谈黑色变的地步，而我们脆弱的Windows经常无缘无故地出错，叫人无可奈何。所以送这个专柜的愚人节礼物给最铁的伙伴，再恰当不过，嘿嘿。

先看这款很吓人的东东，称号模拟删除（http://www.rjlsoftware.com/download/fakedel.zip）。启动后，桌面出现一个对话框（图12），

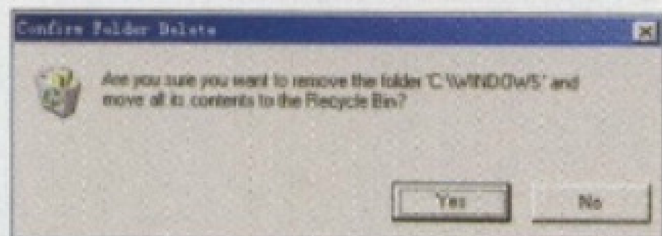


图12

就和平时删除文件时看到的窗口一模一样。只不过删除的对象换成了C:\Windows，天哪，这不是系统目录吗，怎么能随便删除啊？谁干的？一定是黑客！不过这个黑客还有点良心，还可以选择的……嘿嘿，不过无论点"Yes"或"No"，系统都会开始一个一个地删除文件（图13），好像有一个"Cancel"按钮，不过也是无效的，看着文件被删掉，真的是欲哭无泪啊。一直到删除结束，屏幕出现一个说明窗口（图14），说这只是某人给你开的一个玩笑而已，不要害怕，没有任何文件被删掉，此时你的朋友应当会有一种死而复生的狂喜，并十分感谢你……

删除还不是最吓人的，要是将硬盘格式化怎么样？这款就是模拟格式化（http://www.rjlsoftware.com/download/fakefmt.zip）。中招以后，桌面出现标准的Windows格式化窗口（图15），非常逼真，可选择格式化类型，可输入卷标等，唯一可疑的是格式化对象只有C盘，同样的道理，此时的"Close"按钮只是一个摆设，点击"Start"或"Close"按钮都会开始格式化（图16）。"Cancel"？没有可能的事，进度条会显示"格式化"进度，结束后会有硬盘报告（图17），当然不会有坏道

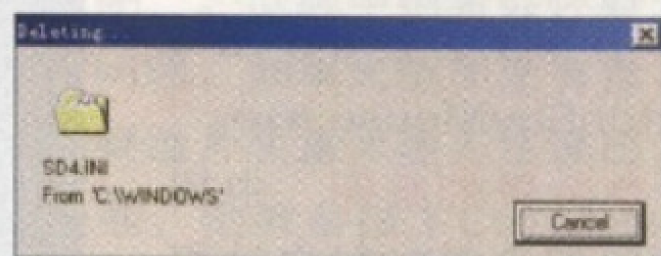


图13



图14

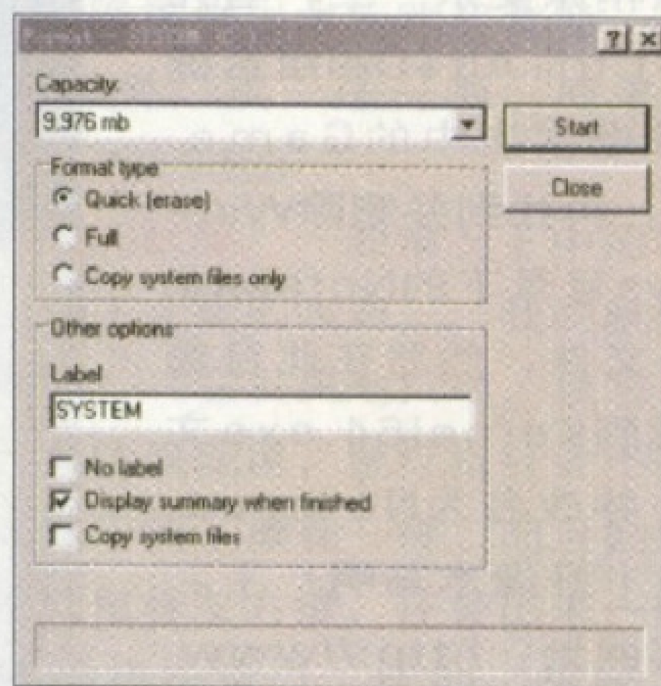


图15

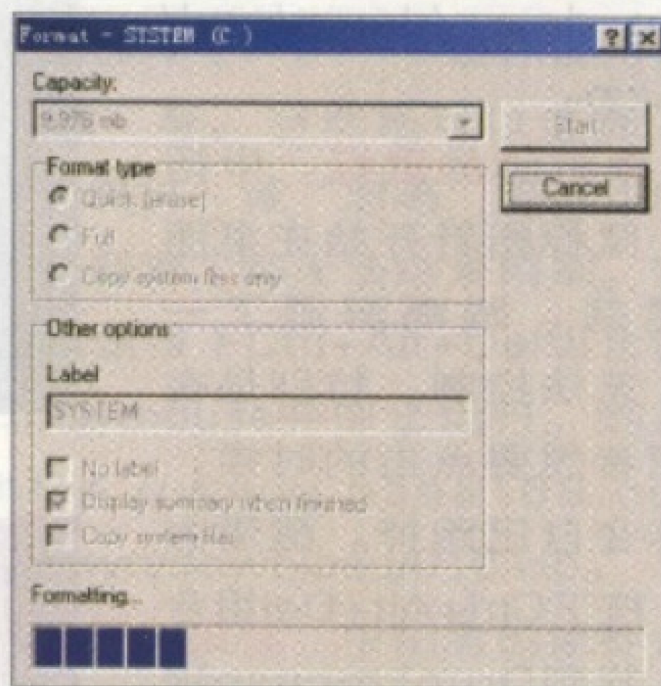


图16

了！返回格式化主界面，点击“About”按钮，嗯？原来是一个玩笑啊（图18）。

再来看看这两个隐藏盘符的。一个叫三叶虫（http://www.haha168.com/main_down/download/022.zip），另一个叫愚人节（http://www.haha168.com/main_down/download/021.zip）。三叶虫中招后会出来一个自我介绍窗口（图19），如果你点击“你真坏”按钮，软件会尝试关掉计算机，还好，可以选择“No”或“Cancel”，此时若双击“我的电脑”，会发现所有盘都不见了，包括软盘、硬盘和光盘（图20）。如果你没有杀虫剂，重新启动后仍找不到任何盘符，好在本产品附有杀虫剂，购买时请记得索取，否则一切后果自负。“愚人节”是它的姊妹产品，唯一的不同在于使用后暂时没有任何异状，要重新启动机器后才会发作，隐蔽性更好，危害也更大。一样的，也自带有清除药水，记得索取。

看完病毒黑客，再来看看系统错误故障类的搞怪礼物吧。使用Win9X的朋友都一定很熟悉Windows的系统错误和故障，这个柜的商品就是模仿这些故障的。

这款是非法操作（http://www.haha168.com/main_down/download/028.zip）。启动后会出现我们常见的Windows非法操作警告窗口（图21），只是这个窗口无论怎么样点击“关闭”按钮也关闭不了，会一直固执地告诉你“非法操作”了，该怎么办？解决方法是按下Alt+F4键，也就是Windows的关闭程序组合键，不过此时会跳出来一个提示（图22），又是一个玩笑。

下面这款则是超级出错（http://www.haha168.com/main_down/download/004.zip），Windows出错太常见了，只是你见过这样的错误一起来吗？出现一个Windows错误的对话框（图23），只不过内容换成了Windows内部错误，点击“确定”以后，依然会出现这个警告框，只是内部错误的编号变化了一下，连续点击几次“确定”以后，居然会出现是否要格式化硬盘的询问框（图24），是在开玩笑吧？只有“确定”一个按钮，按下看看，糟糕，

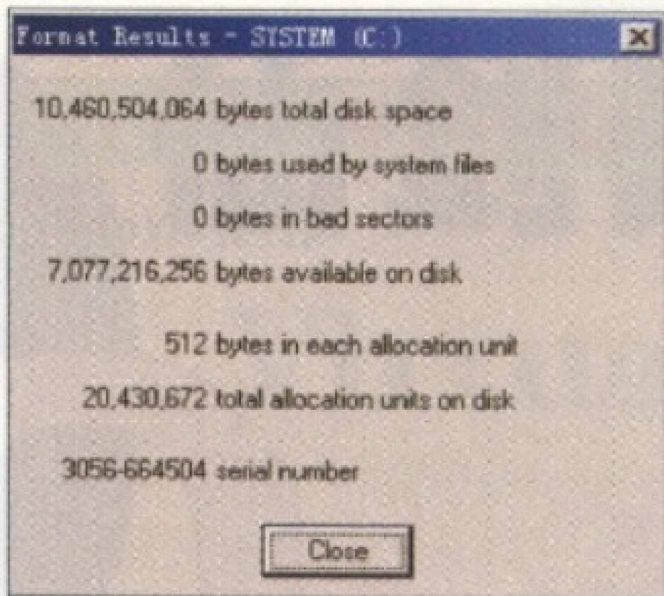
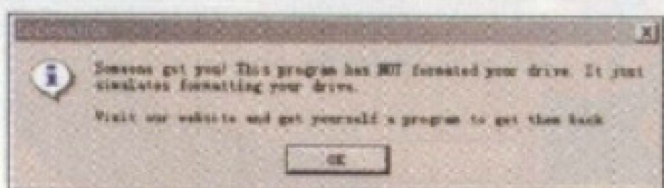


图17


图18

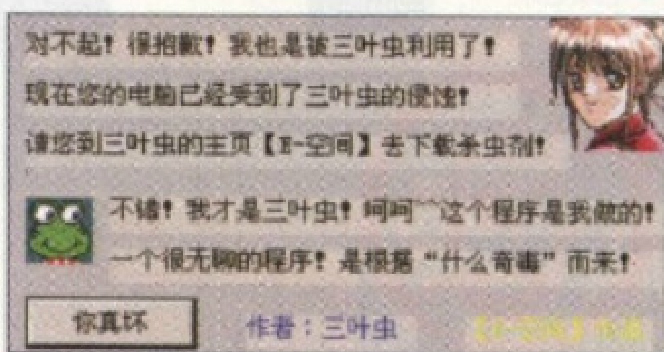
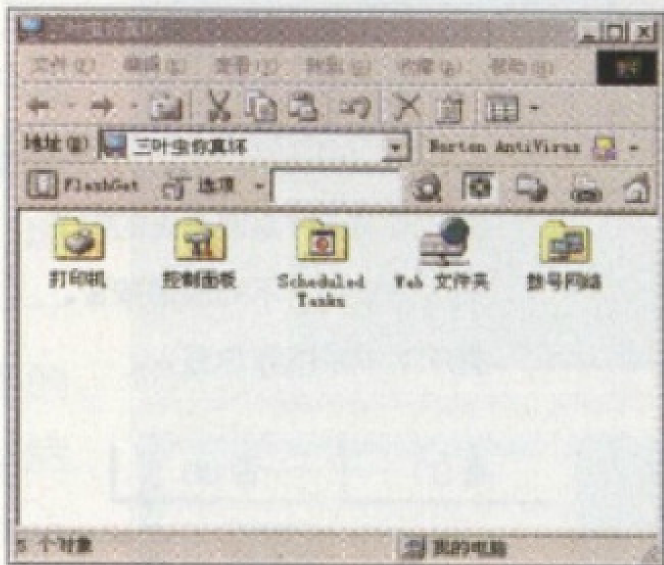


图19


图20

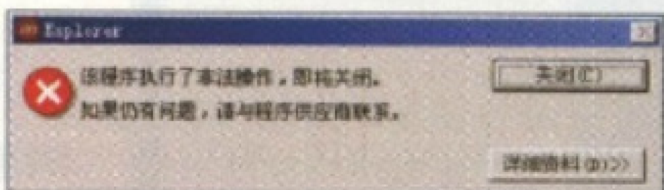


图21

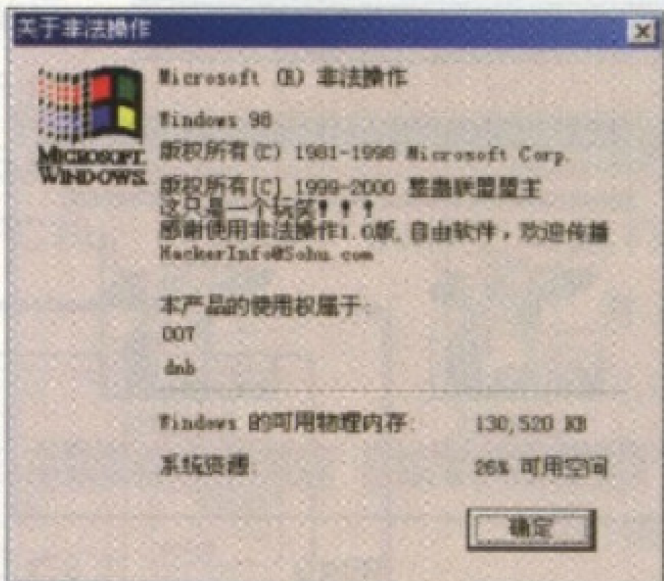


图22

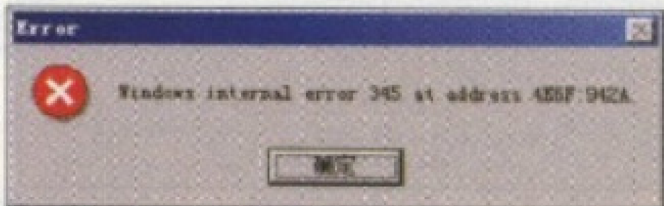


图23

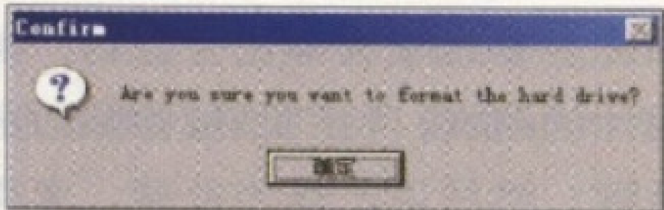


图24

真的开始格式化了（图25），赶紧点击“Cancel”中止啊，这下好了，系统好像彻底崩溃了，满屏的乱码，和以前DOS时代中了病毒的症状一样（图26），够吓人了吧？要清除有两种方法，一是在最后出现满屏乱码时按“ESC”退出；如果在格式化的时候忍不住点了“Cancel”，那么在满屏乱码时，按下Ctrl+Alt+Del组合键，找到joke32并中止运行也可。

接下来是强行关机（http://www.rjlsoftware.com/download/fakeshutdown.zip），中招后桌面出现Windows关机选择框（图27），并且状态条消失，“Cancel”、“Help”按钮失效，当点击“Ok”按钮以后，整个显示器会黑下来，就和真的关机一样。性急的朋友这时也许已经去按电源开关重新启动了，但只要耐心等待8秒钟，黑屏中就会出现英文的提示，告诉你这是一个玩笑，然后按任意键都可以返回正常状态，这个玩笑告诉我们，使用电脑要有耐心，要有足够的耐心（比尔·盖茨曾经在愚人节说过的……）。

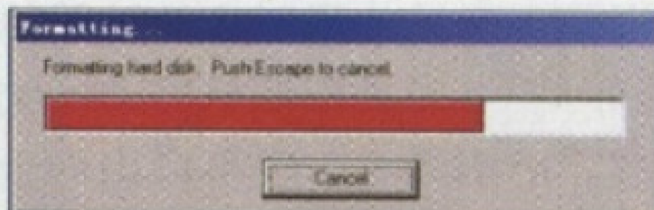


图25


图26

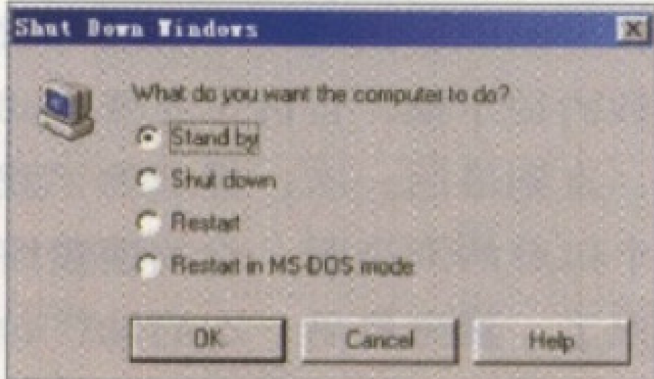


图27

导购：是不是看得有点心惊肉跳了？觉得这些有点过分，怕别人会生气？那好，我们还备有纯粹的搞怪礼物，不让中招者以为是自己的电脑出了问题。请到对面柜台选购——



娱乐搞怪礼物专柜

柜主 NetGod

又见面了，欢迎选购本专柜的商品。本柜礼品一般不会对计算机本身搞怪，而是直接运行某个程序，看起来危害不是很大，但实际上都要通过控制计算机才能运行，其实也就是一种没有很大危害的黑客木马程序。这类商品的善后工作一般比较麻烦，最好使用前先仔细看好说明书并保管好它，本人概不负责商品的售后服务工作。

●海盗考官：首先确定对方的计算机没有安装病毒防火墙，因为病毒防火墙会及时识别它为特洛伊木马，要求清除。当然如果对方的计算机你可以操作——先去把他机器上的防火墙关掉。中招之后，屏幕会出现一个海盗的头像，并依次出现3道考题（图28），题目虽然简单，但一定要认真并答对，这样才能看到海盗考官悻悻而去的提示（图29）。不过如果其中一道题回答错误的话……考官就会现出强盗本性，桌面会出现提示窗口，说明“你要为你的智商付出代价，海盗考官要教你计数”，然后强行重新启动你的机器，连续12次，而且每次启动都会出现一个海盗考官教你计数的提示框，告诉你还要启动多少次，直到最后一次，提示为“我真是一个仁慈的海盗啊，你的噩梦终于要结束了，这是最后一次启动”，再次重启后系统恢复正常。没有任何解决方法，只能耐心等待系统恢复正常。购买网址：http://www.haha168.com/main_down/download/033.zip。

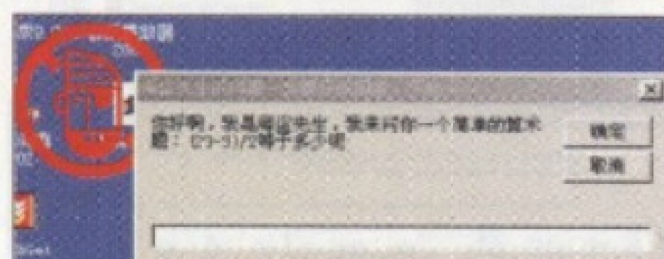


图28

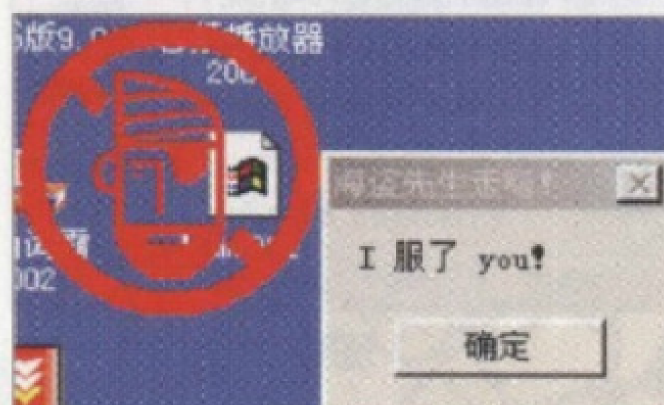


图29

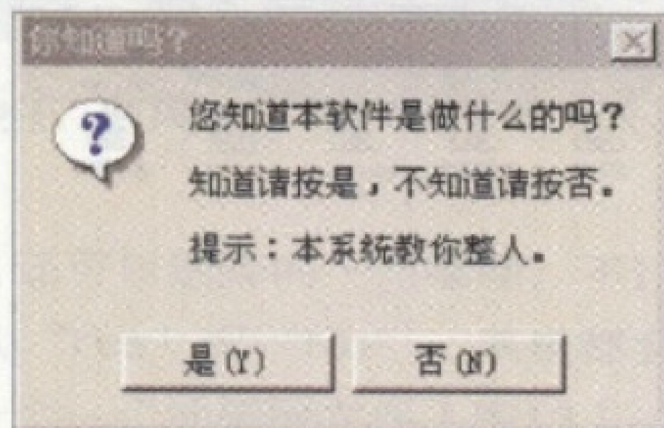


图30

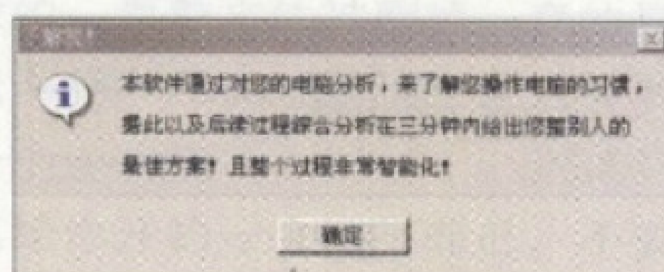


图31

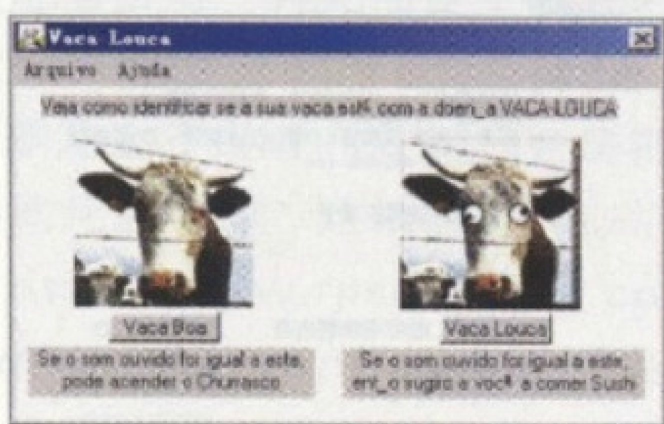


图32

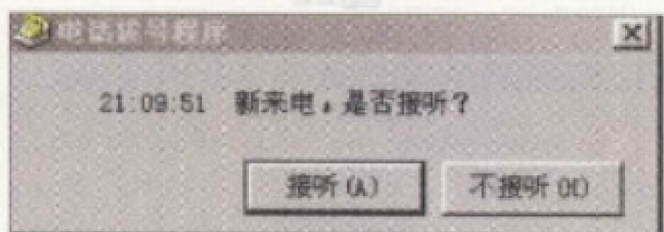


图33

●教你整人：这个软件特别适合骗人，尤其是想要学会如何才能整人的朋友。要想顺利地让它运行，建议先向你的朋友，特别是被你骗过的朋友道歉，然后说，作为补偿，免费赠送一款专门教人怎样整人的软件，他一定会中招。中招以后，开始漫漫的学习之路，一开始进入还是很正常的，像一个正规的学习软件。不过接下去，软件会一直很嚼舌地询问很多问题（图30），甚至提示要对你的电脑进行分析（图31），或提示你电脑有故障，或让你重新启动什么的，对了，就像《大话西游》的唐僧一样。到此时，中招者应该已经发现上当，不过无法停止，只能不停点击一直到程序结束，看看作者的说明和软件说明，点击关闭窗口，软件还会出来嚼舌几句……购买网址：http://www.haha168.com/main_down/download/001.zip。

好了，你在本店购物如此之多，依照本店优惠原则，将免费赠送声音搞怪礼品若干，也由本柜主负责。不过这里的免费是指不扣商品费，上网费还得你掏……

●疯牛：听说过疯牛病吗？就是那个让我们谈牛色变的病，想知道疯牛和正常牛的区别吗？听听他们叫声的对比吧（图32）。礼品领取网址：http://ben-ben.myrice.com/intersting/vacalouca.exe。

●打嗝：电脑也会打嗝？吃了什么啊？中招以后，会从音箱里面传来打嗝的声音，很恶心，而且不停。礼品领取网址：http://ben-ben.myrice.com/intersting/burping.zip。

●骚扰电话：中招之后，如果电脑音箱是开着的，会听到电话铃声，并且在桌面会出现某某时间最新来电的提示窗口（图33），如果选择接听，会从音箱中传出莫名其妙的声音；也可选择不接听，但无论怎么选择，过一会儿又会来电，一直不停地骚扰。礼品领取网址：http://ben-ben.myrice.com/intersting/ringing.exe。

导购：商店逛完了，选择一样自己中意的带回，精心制作一下送出去吧。不过一定要记得做好善后工作，不要因为玩笑伤害了朋友感情哦。祝愚人节开心，并欢迎下次光临（下次……明年？？）。P

重返DOS 仙剑时代

Virtual PC应用一则

■晶合实验室 炎枫

话说有一天，终于在《仙剑奇侠传二》中摆平了最后的千叶BOSS，然后看着月如回到仙灵岛，看到了王小虎和七七身后的小狐狸……不过当时想用一昼夜的奋战找一种熟悉的感觉，可不知是自己变了还是游戏变了，直到游戏结束、甚至一觉睡醒后，才发现这竟是一个无法完成的心愿。郁闷良久，慢慢有了一个想法，而且越来越强烈，最后终于下定决心：要再玩一遍当初的仙剑，重新去体会那种连物品说明都没有的滋味。

DOS版的仙剑并不难找，让人稍费脑筋的是如何能完全重现当初的游戏、特别是游戏中的音乐，思来想去最后得到结论：安装一个完全的MSDOS 6.22无疑是最好的解决方案。不过要为此事重新划出一个分区未免小题大作，实际上只需在Windows操作系统上虚拟一个PC并安装MSDOS 6.22，即可完全重建DOS环境。

从来没有用过虚拟机软件的朋友也许不大可能想像到如今这方面技术的完美性，笔者当初接触到这类软件时，也实在是惊喜连连。现在Windows系统上经典的虚拟软件有两款，一款是VMware，另一款则为Connectix公司的Virtual PC（最近已被微软收购），本文将以后者的5.1版本为例进行说明。

一、虚拟机要领

要让大家详细了解这里所提的“虚拟机”概念，笔者认为最好的方法莫过于用以下连续的4张图来说明。图1中可以看到，在笔者的Windows XP平台上，有4个特殊的窗口正在运行，仔细看一下内容，就会发现它们的显示内容分别是DOS 6.22、Win32、Win98和WinXP，这正是虚拟出来的4台独立运行的PC机，在每台“机器上”运行着不同的操作系统。可以看到，这里的“虚拟机”并不是对操作系统的虚拟，而是对PC的虚拟，因此常见的能在PC上运行的操作系统如Linux、Solaris等都能移植到虚拟机上。

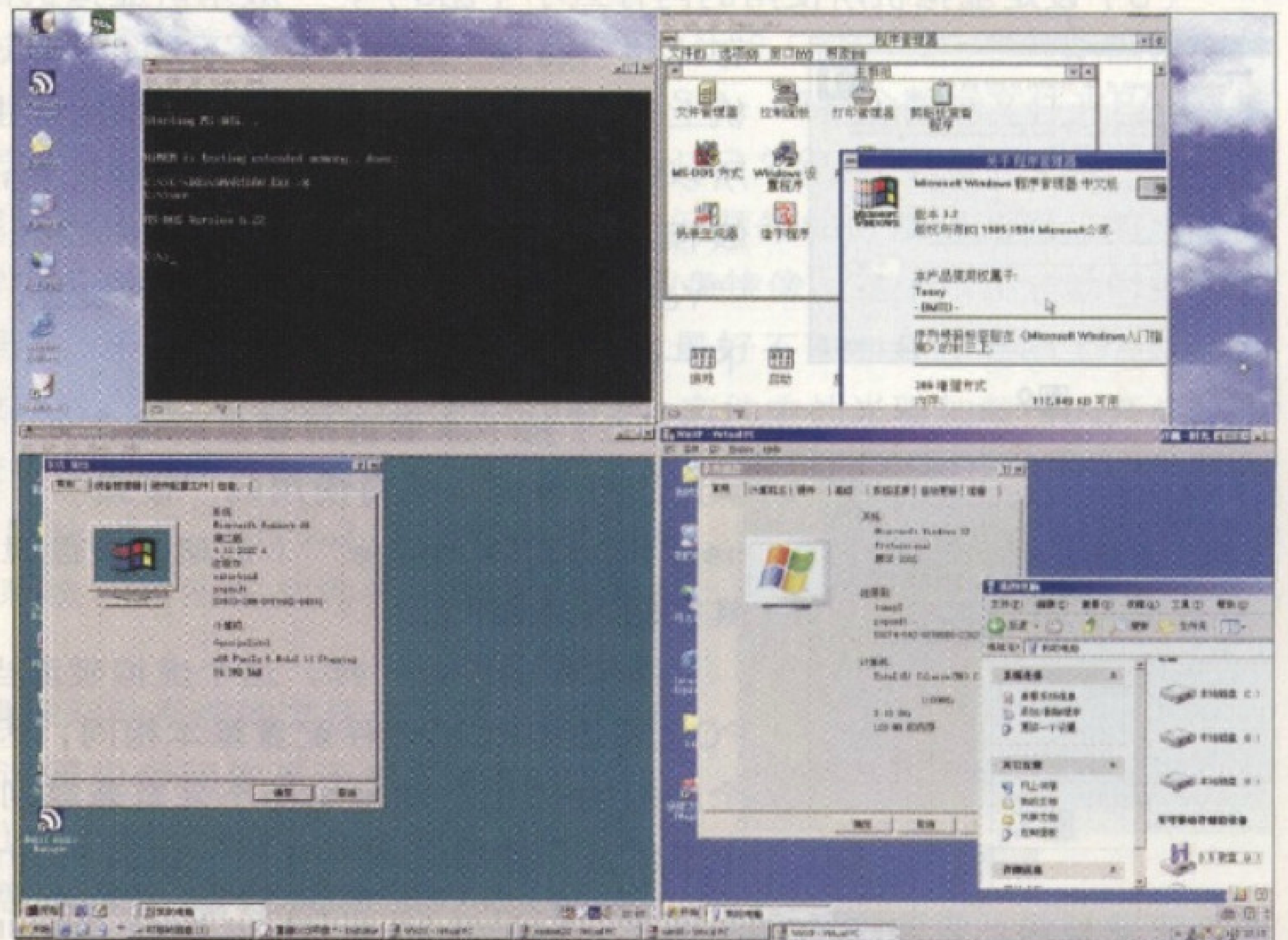

图1：使用虚拟机，可抓到正常情况下无法抓取的图，包括DOS界面。

图2描述了一台PC机所应具有的一些元素，其中硬件部分包括独立内存、硬盘、软驱、光驱以及网卡，后3者实际上用于和外界交换数据。如果把图1所示的虚拟机也作类似描述，我们就得到了图3。不过就笔者的理解来看，虚拟机的重要特性之一在于，通过网络与主机相连的机器，并不能辨别虚拟PC的虚拟性，而是将其当作真正的独立PC（当然Virtual PC在某些方面还是没有实现完全虚拟，这里就不详细说明了），这样图1所示的系统在某种程度上可被描述为图4。



图2

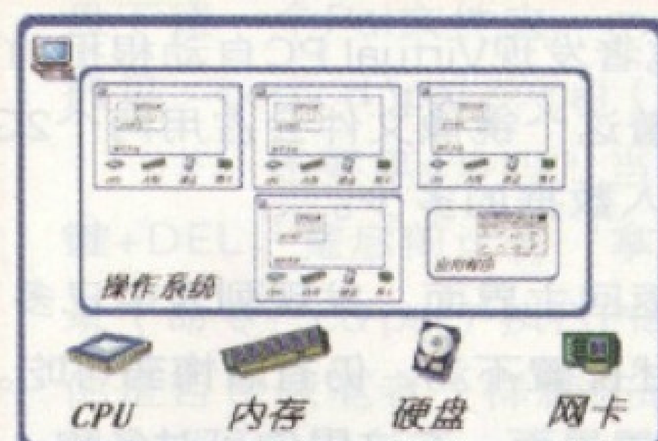


图3

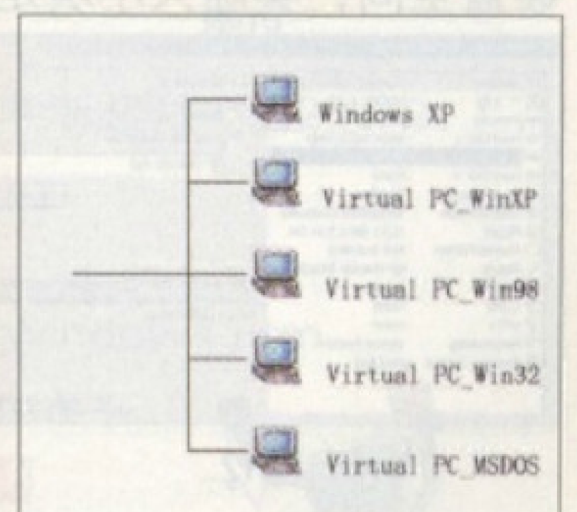
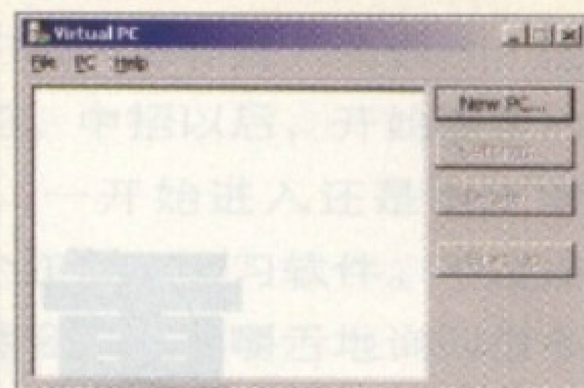


图4

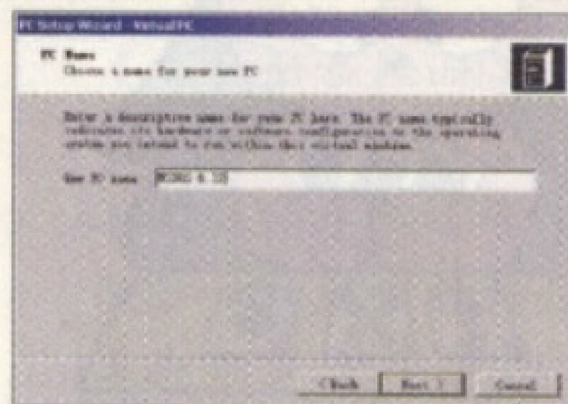
二、重回DOS时代

纸上谈兵毕竟不如实战激动人心，下面我们就来看看，如何虚拟一个完全的MSDOS 6.22环境，并让DOS版的仙剑在其上运行！


图5

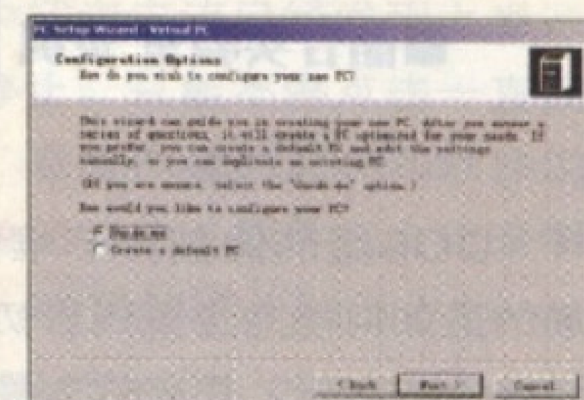
1.PC机虚拟步骤详解

（1）启动Virtual PC，发现界面异常简单（图5）。点击右侧的“New PC”按钮新建一台PC，在弹出的向导界面中点击“下一步”。


图6

（2）输入新PC的名称，这个名称与PC的性能没有任何关系，但Virtual PC会作根据名称作一些自动处理，因此不妨在这里输入“MSDOS 6.22”（图6），并选择“下一步”。

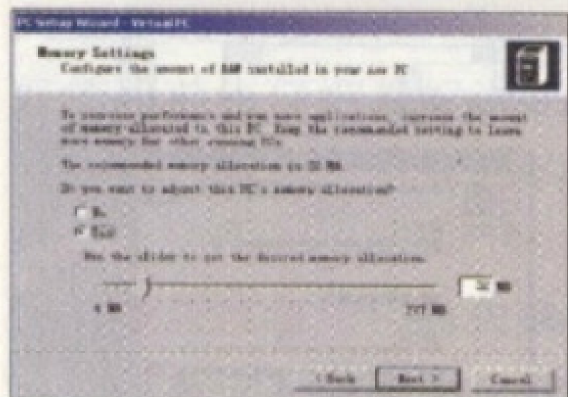
（3）选择是继续使用向导（Guide me）还是直接创建一台缺省的PC（Create a defaul PC）并在创建后对其“配置”进行修改，初学时不妨继续让向导帮忙设定，因此在这里选择第1项并选择“下一步”（图7）。


图7

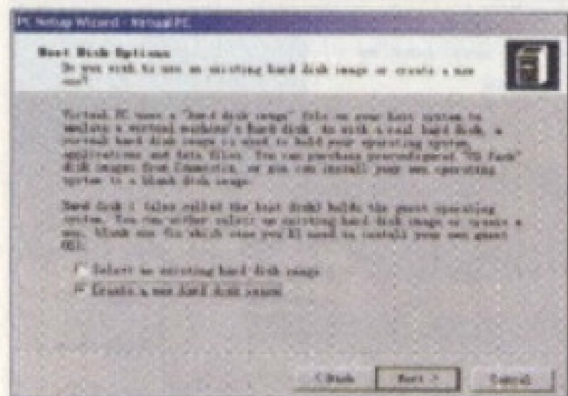
（4）设定PC待运行的操作系统（图8）。前面提到过，虚拟机软件是虚拟一台PC而不是操作系统，因此在这里选择什么并没有太大关系，以后还可直接修改PC的“配置”，只是Virtual PC会根据这个选择决定后面的缺省设置。这里Virtual PC自动根据名称选择DOS操作系统，接受即可。


图8

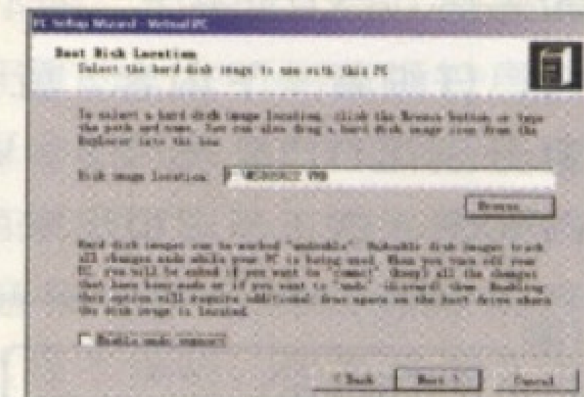
（5）设定虚拟机所使用的内存大小（图9），一般来讲虚拟机在前台运行时所占的内存比其“拥有”的内存要多不少，所以设定时应综合考虑虚拟机上运行系统和主机所带内存的情况。由于前面选择了DOS，所以Virtual PC给出了32MB的推荐配置，这个内存容量运行一般程序绰绰有余了，当然如果你还想增减内存容量可选择“Yes”修改。这里笔者接受缺省设置，选择“No”并进入到下一步中。


图9

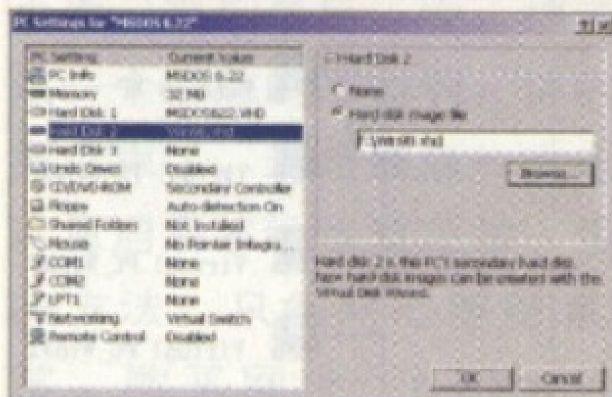
（6）接下来要选择硬盘镜像文件（即将虚拟硬盘的所有数据保存在一个文件中），实际上就是虚拟机将使用的“硬盘”。由于是初次运行程序，所以这里选择“Create a new hard disk image”（创建新硬盘镜像文件，图10），并在下一步中保存镜像文件，其扩展名为VHD。


图10

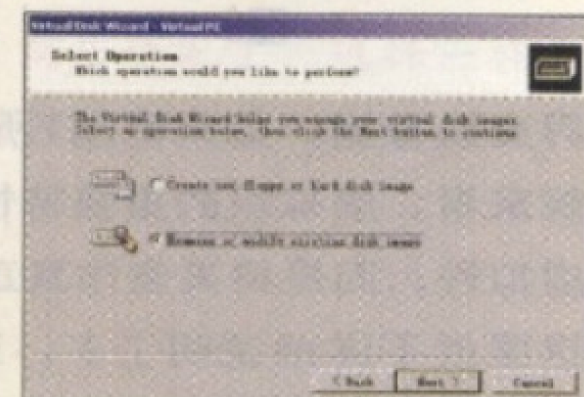
像实际的硬盘一样，这个虚拟硬盘当然也可以“拆”下来到别的机器上使用。Virtual PC生成虚拟PC的硬件配置基本相同，因此如果在虚拟硬盘上装有系统，就可以在任何一个虚拟的PC上启动系统而不会有兼容问题。这意味着你可以“一劳永逸”：只要装好一个系统盘，就可随时在任何一台装有Virtual PC的机器上使用。例如需要在创建虚拟机时选择硬盘镜像，只需在图10中选定“Select an existing hard disk image”（选择已存在的硬盘镜像），并在下一步找到相应VHD文件即可（图11）。注意若勾选了此图下方的“Enable undo support”，则会开启撤消功能：硬盘经任何操作后，当关闭虚拟机后又会恢复原状。


图11

（8）最后一步将总结式地显示出最终的PC配置，笔者发现Virtual PC自动根据前面选择的DOS系统，将硬盘容量设为2GB。不过这并不意味着这个镜像文件会占用两个2GB的硬盘空间，实际大小决定于你在操作中往虚拟硬盘上写入数据的多少。


图12

（9）点击“Finish”返回主界面，发现列表中已多了一台名为“MSDOS 6.22”的虚拟PC，如果这时你对上述配置不满，仍有后悔药可吃。选定刚才虚拟出的PC，然后点击“Settings”按钮进入设置界面。在这里你可对名称、内存等进行修改，甚至还可以添加第2甚至第3硬盘（图12）！如果觉得刚才的硬盘小了，也可通过菜单“File”→“Virtual Disk Wizard”创建或修改原有的硬盘镜像（图13，注意，这里还可创建软盘镜像）。


图13

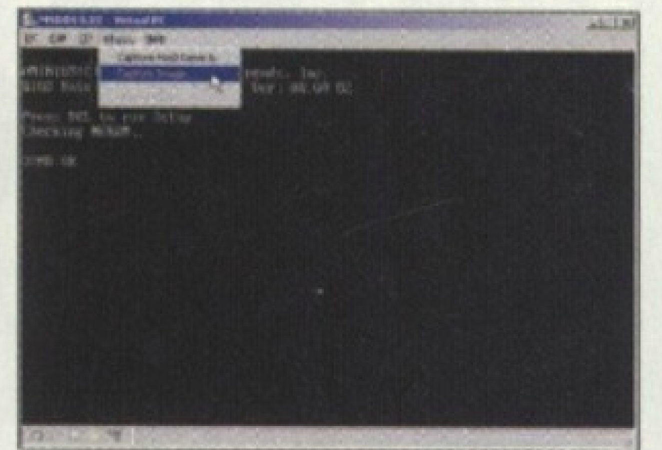
2.安装MSDOS 6.22

其实Virtual PC已经附送了一个装有IBMDOS 7.0的硬盘镜像，位于安装时第1次解压缩文件夹下的“PC DOS”文件夹中，你可在上述步骤6中选择它作启动硬盘。但这里仍以

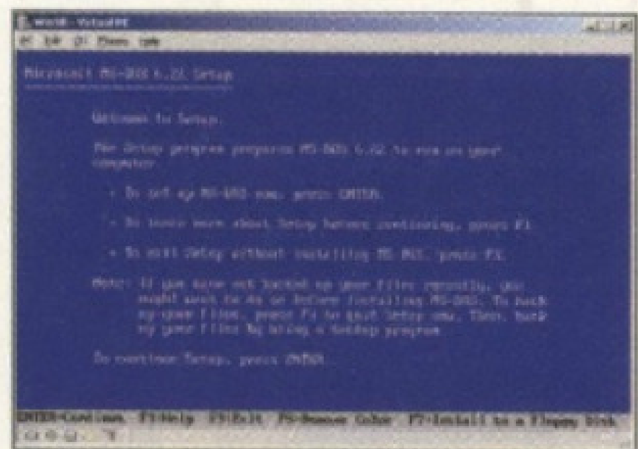

图14

MSDOS 6.22的安装过程说明虚拟机中软驱的使用方法。

软驱有两种使用方法，一是直接使用主机上的软驱，另一方法是通过“插入”VFD格式的软盘镜像使用其中的数据。这里推荐使用后一方法，因为镜像文件的读取比软盘快，而且没有任何磁盘损坏的隐患。由于笔者手头找到的MSDOS 6.22是3张IMA格式的镜像文件，因此先用磁盘工具WinImage将其转换成VFD格式。转换过程很简单，只要用WinImage打开IMA文档（图14），并另存为VFD格式即可（当然你也可通过WinImage制作或修改VFD镜像文件）。


图15

在Virtual PC主界面中选中列表中的MSDOS 6.22，并点击“Start Up”按钮启动虚拟机，在虚拟机自检时快速点击菜单项“Floppy”→“Capture Image”（图15），选择刚才转好的第1张VFD格式DOS安装盘，这就相当于在虚拟机的软驱中插入了安装软盘。接下来就是安装系统的工作了（图16），按照提示依次“插入”其余两张“软盘”。安装完以后可别忘了“取出软盘”，只需点击菜单“Floppy”→“Release *.vfd”即可。


图16

3.拷贝仙剑运行所需文件

DOS版的仙剑一共有20余MB，要将其拷贝入DOS当然通过虚拟机的“光驱”会比较好一些。光驱同样有两种使用方法：直接使用主机上的光驱或通过“插入”ISO格式的光盘镜像文件。因此这里首先来制作一个ISO文件，并将上述20余MB的数据拷入盘内；所使用到的工具当然非WinISO莫属了。启动WinISO，将整个数据文件夹PAL直接拖入其窗口即可完成添加工作（图17），然后保存为ISO文件，例如Pal.iso。


图17

下一步是在虚拟机中进行数据拷贝，这里有一个问题是如何使用光驱。前面提到过，创建虚拟机时也可直接使用装有IBMDOS 7.0的硬盘镜像，这个系统启动时就会自动加载光驱驱动程序，不过后面要运行仙剑DOS版时最好不要加载此驱动（方法是启动系统并拷贝完数据后，将Auotexec.bat和config.sys文件中的光驱加载行的开头加下“REM”并空格）。所以在这里干脆找一个比较折衷的办法，就是用Virtual PC自带的附有光驱驱动程序的软盘镜像“PC DOS Boot Disk.vfd”（什么？你有Win98系统启动软盘，那就直接用主机的软驱好了）启动系统，其所在文件夹与刚才所说的IBMDOS 7.0硬盘镜像相同。

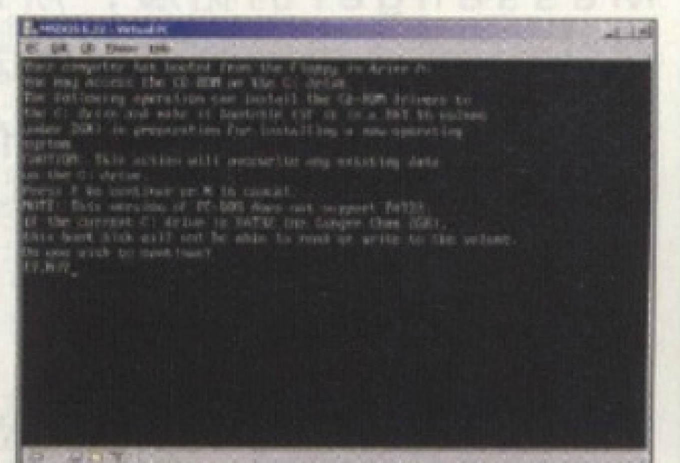
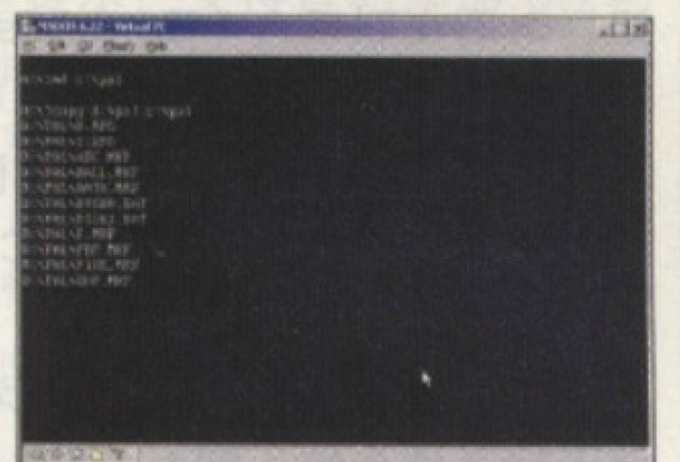
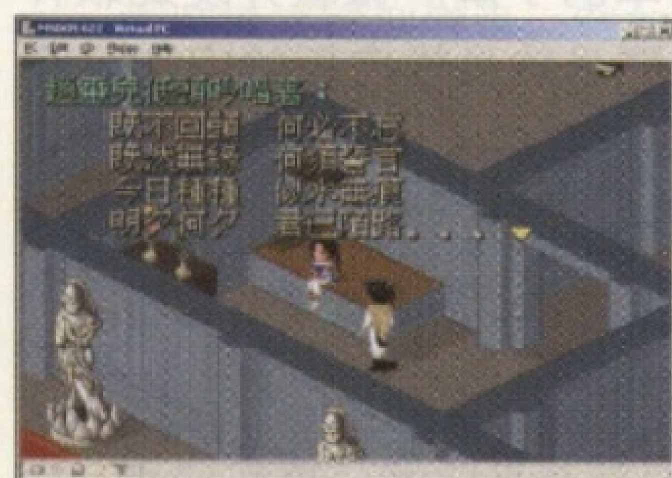

图18


图20

使用软盘镜像启动系统的方法已说明，这里要注意的是启动过程中会问你是否需要系统化C盘（图18，汗！），当然是选N了。启动完后就可以插入ISO光盘镜像：通过菜单项“CD”→“Capture Image”选择刚才制作好的Pal.iso文件，如此“光盘”就被插入了盘符号为D的光驱中。接下来将使用两条简单的DOS命令，首先在C盘下建一个Pal文件夹：md c:\pal；然后是数据的拷贝：copy d:\pal c:\pal（图19）。


图19

……还要第4步吗？当然是重启虚拟机（右Alt键+DEL，重启前记得“拿出软盘”），进入pal目录（命令：cd pal）执行Play命令。当题头动画展现、音乐声渐起时（图20、21），你是否也像笔者一样满怀欣喜呢？


图21

最后给出本文涉及软件的试用下载地址：

Virtual PC：http://www.onlinedown.net/virtualpcforwindows.htm

WinImage：http://www.onlinedown.net/winimage.htm

WinISO：http://www.onlinedown.net/winiso.htm

编者注： 本文实际提供了一种老游戏新玩的有效方法，不过这个操作还是复杂了一些。那么，到底有没有更多的方法让老游戏在新操作平台上重生？敬请关注下期本栏目专题。



来自3度的激爽

■北京 未知的路

谈到P2P软件，大家一定不会陌生，这种软件可以让个别电脑使用者直接分享档案而不必通过任何服务器。著名的Napster、Kazaa以及Emule等都属于此类软件，国内比较出名的有Kuro，现在已拥有不少用户。而最近微软也推出了一款P2P软件，软件目前定名为“Threedegrees（3度）”，笔者也首先拿到了公开测试（Public Beta）版，并对其进行了一番试用。

在安装时发现了为什么这个软件被称为“3度”（图1），图中“One”后面写着“Windows XP Service Pack 1”，“Two”后则是“MSN Messenger”，“Three”后写着Peer-to-peer Update（其中包含了最新的IP协议IPv6），最下面赫然是本文的主角，虽然微软说这只是一个必需的安装步骤，却也说明了最近他们在忙的一些事情。


图1

我们具体看一下使用步骤。3度软件基于MSN Messenger的拓展，所以首先要登录MSN Messenger，之后只需直接运行3度，软件就会自动引用MSN Messenger中的信息（图2）。在二者都已顺利登录后，用户可以创建特性类似QQ的群功能来进行2用户至更多用户的组织交流，并且可以共享图片、音乐资料。



图2

使用3度软件首先要先建立一个组（Group），步骤相当简单。点击主界面上的加号图标建立一个新组，之后在联系人（Contacts）列表中选择你希望邀请的朋友，并且输入组名（Group Name）点击“OK”即可（图3）。如果你希望让你的组个性鲜明，可进行改变图像操作（Change Image）来选择一个组的标志图案。

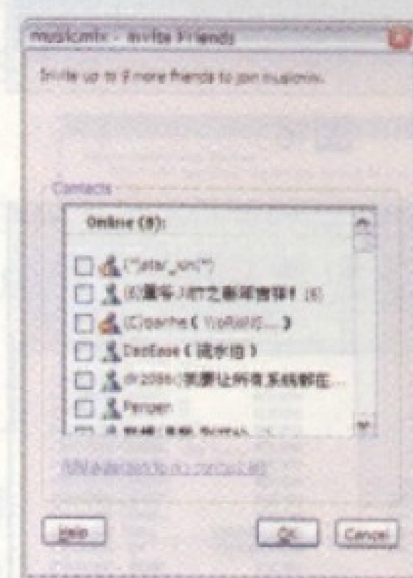

图3

在组的创建完毕后，可以看到3度的主界面中已经出现了这个组（图4），将这个组拖拽到桌面，桌面就会出现一个用刚刚设定的组标志来表示的链接，在链接下部标注了你的组名和参与人数。在组链接上点击右键就可开始共享音乐、传送图片或发送Wink（一种动画）等，其使用非常直观。


图4


图5

MusicMix是3度中用来分享音乐资源的媒体播放器（图5），你可以控制添加和删除共享音乐的用户，添加本地硬盘的歌曲让大家一起分享（图6）。如果你的组成员需要这个音乐文件，可以点击购物车图标进行在线购买。不过现在没有插件和音效控制等功能，所以略显简单。


图6

对于追求个性的年轻人来说，MusicMix提供的换肤（Skin）功能是绝对不能错过的，用户可以通过自行选定的背景来改变MusicMix的默认外观，只需要在设置中选择一张中意的背景图像即可。

比较令人失望的是MusicMix并没有提供媒体文件传播功能，这也是微软推广正版策略，希望WMA格式得到更多音乐商支持的一种策略，不过如果大家能够灵活搭配运用MSN Messenger，交流音乐其实并非难事。

介绍到这里，你应该对3度有了基本的了解。微软开发此软件的主要目的是推广新的IPv6，在将来的Windows XP SP2（目前正在测试）中，微软已将其作为新特性添加进去，所以3度也是微软推广其新技术的“表演”，对于广大的MSN用户来说，此款软件大大增强了多媒体互动性能，反过来看一些其他的即时通信（Instant Message）软件，发现微软又成功地进行了一次模仿并且融入了更多的新元素。

轻盈的网络精灵——Opera 7

□**类型**：网络浏览器 □**版本**：7.02
□**大小**：12.6MB □**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：ftp://ftp.opera.com/pub/opera/win/702/en/java/ow32enen702j.exe

凭借小巧的“身材”、漂亮的界面、极小的系统资源占用和强大的功能，Opera得到了众多网络冲浪者的喜爱。最新发布的Opera 7新增对DOM level 2和CSS2的支持，改进了对ECMAScript和HTML 4.01的支持，完全支持WML 1.3和2.0，还可打开使用DHTML的非标准页面。跟以往版本相比，更加小巧快速、也更靓丽，并且支持换肤和多用户功能，让人爱不释手。但给笔者留下最深印象的，还是这款浏览器对使用者全方位体贴的设计。


清新靓丽的Opera 7使用界面。

在窗口管理方面，用户可随时在多文档界面（MDI）、单文档界面（SDI）及标签浏览界面之间切换，而无需重启浏览器，同时还可将不同的窗口组合存为窗口对话框，这种设计无疑可让用户享受更为自由的操作；鼠标的拖拽功能在窗口管理方面也有增强。新版本增加了不少有用的面板，如链接面板，可将当前页面中的所有链接列出，以便用户选择并进行快速浏览和下载；面板的管理功能也较强大，可任意显示/隐藏或重新排列。

在浏览方面，有很多新特性使得整个浏览的过程显得非常随意和平滑，例如你可通过Shift键和方向键组合，很容易将当前焦点移动到页面中任何一个链接，以实现快速跳转（这被Opera称为立体浏览）。在访问某些特殊页面，如在执行搜索后一般会执行跳转到下一页的命令，而Opera此时则会智能地将“Forward（前进）”按钮变为“Fast Forword”，你只要点击该按钮就能直接跳转到下一页，而不需在页面中寻找相应链接。如果你访问的是一个登录页面，而且用户名和密码已被Opera记录，“Forward”按钮又会自动变作“Log in”，以实现快速登录；当然若你已经选择记忆用户名和密码，在浏览相关页面时，只需点击一个名为“Wand”的图标或使用热键Ctrl+Enter即可登录。说到热键，又不得不说一下，Opera可是目前唯一一款仅使用快捷键就能实现全部功能的浏览器哦。

浏览模式得到增强，例如只要按下Shift+F11，即可看到当前网页在小屏幕装置（如手机和PDA）上显示的模样。可通过简单的设置将所有弹出窗口推到后台，或者干脆禁止它们。软件还提供了12个新的样式表（Style），增加了自定义浏览的自由度，更关键的是为用户和开发者提供了多种有帮助的功能特性，如开发者无需仔细查看源代码，即可通过对样式表的选择而对网站构架一目了然。

最后值得一提的是软件内置了M2邮件客户端和搜索功能，前者可对E-mail信息进行自动分类、排列，集成了垃圾邮件过滤器，支持POP3、IMAP和ESMTP；而后者则提供了多个搜索引擎（默认为Google），你只需在相应区域输入关键词并回车即可快速调用。

工具快报

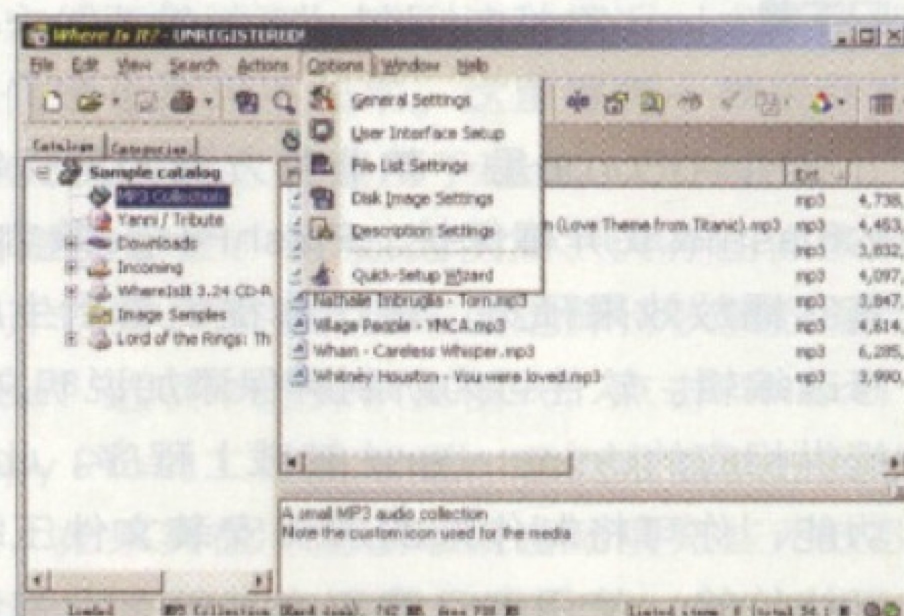
生活忙忙碌碌，有否无意间和朋友疏远？前几天偶尔打开同学录，发现那么多的同学已经很久没有联系了。要找他们并不难，也许一个电话、一句问候就可以了。没事的时候给朋友寄张卡片、打个电话互相问候一下吧……其实，生活充满了温馨和乐趣，关键在于——你留意了么？呵呵。最后感谢洪俊文对本栏目提供的帮助。（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

它在这里——Where Is It

□**类型**：信息管理 □**版本**：3.50 beta 3
□**大小**：3.29MB □**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://download1.whereisit-soft.com/wii350b3.zip

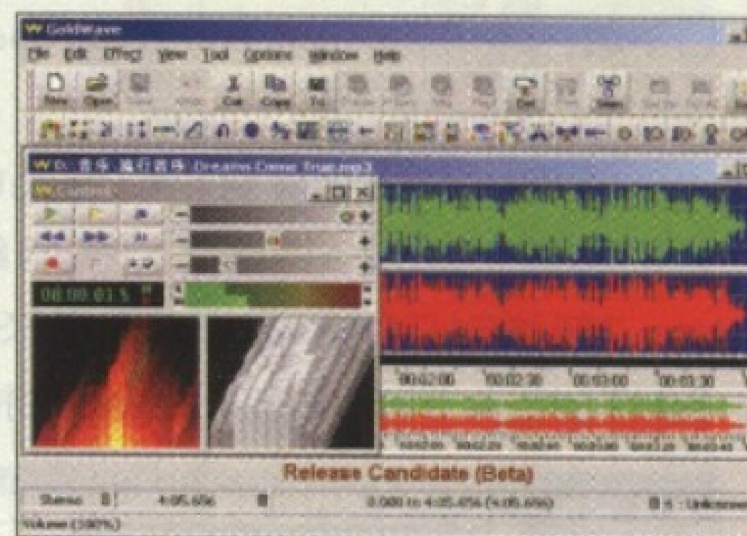
当硬盘越来越大、当从网上下载的资料越来越杂、收藏的光盘也越来越多的时候，你还可以方便地对这些资料进行管理并迅速找到所需的信息么？答案是肯定的，Where Is It就可以满足你的要求！它有以下特色：可为任意文件夹、磁盘、光盘建立数据库；可为常见压缩文件包内的文件建立索引；支持文件注释作为鼠标停留的气泡提示；支持自动添加.diz和.nfo文件内容到注释；数据库索引允许“增量”、“差异”及“插入”更新；支持文件比较、内容比较等；具备多种方便快捷的查找方式，可快速找到需要的内容。相信有了Where Is It，一切都会变得更轻松！


Where Is It使用界面

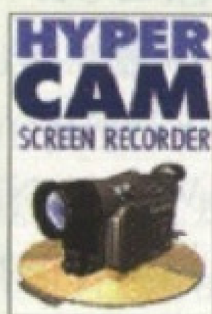
黄金音乐编辑——GoldWave

□类型：音频编辑 □版本：5.01 Beta
□大小：1.43MB □性质：试用
□平台：Win9X/NT/2000/XP □下载：http://www.goldwave.com/gwave501.exe

GoldWave是知名的音频编辑工具软件，它凭借强大的编辑功能得到众多电脑音乐爱好者的喜爱，而软件不到2MB，可谓十分精悍。GoldWave 5是该系列软件的最新一代版本，自去年就开始测试开发，软件内核经过重新设计，支持高级特性如即时虚拟编辑、效果预览、无限制撤消和多插件界面等，将提供空前强大的性能和延展性。除了操作界面及鼠标功能得到改进之外，主要新增的功能及特性包括：支持大文件（4GB及更大）的编辑；可快速无损编辑，剪切、复制、删除和撤消只需一转眼的工夫（不管文件多大），而且可设置多重撤消级别；支持WMA和Ogg Vorbis的文件格式插件；新增混响、平滑、音量匹配、声道混合等效果，支持批处理功能；加入新的即时视觉插件，新增效果链接编辑器。总之，这次更新真可用"改头换面"一词来形容，不过该软件的作者最近宣布GoldWave 5.0正式版本将不再免费，呵呵（苦笑）……不过这并不妨碍向大家强烈推荐！

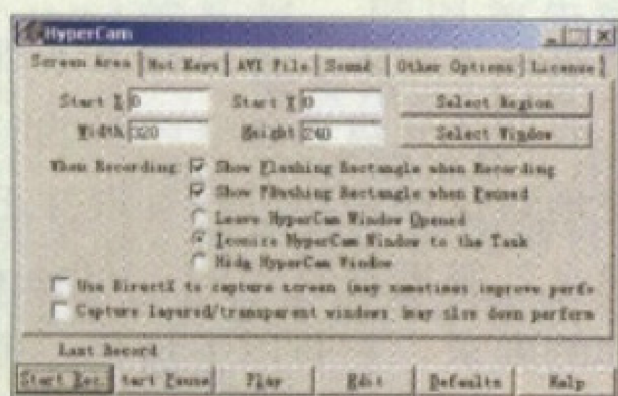

GoldWave编辑界面

屏幕摄像机——HyperCam



□类型：视频捕捉 □版本：1.70.06
□大小：426kB □性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HC1Setup.exe

HyperCam是一款强大的视频捕捉软件，可直接将你在屏幕上看到的各种操作记录成AVI格式文件，利用它你可制作软件介绍、演示、指导以及……找乐，呵呵。HyperCam支持文字注释、声音和屏幕标记（甚至可生成自动软件Demo演示），并且在视频捕捉之前，你可选择帧率和压缩质量。HyperCam从你的Windows屏幕中捕捉动作并存为AVI文件，系统声音同时也会被记录下来，必要处还可通过麦克录音。如果你的MM不懂某些软件的操作使用方法，就可以请出这台方便的"摄像机"，记录下你的每一步操作，制成直观清晰的AVI文件，让MM惊讶一番。不过需要注意，HyperCam不可用来重新记录屏幕中正在播放的视频（如Media Player、RealVideo、QuickTime等播放的文件）。

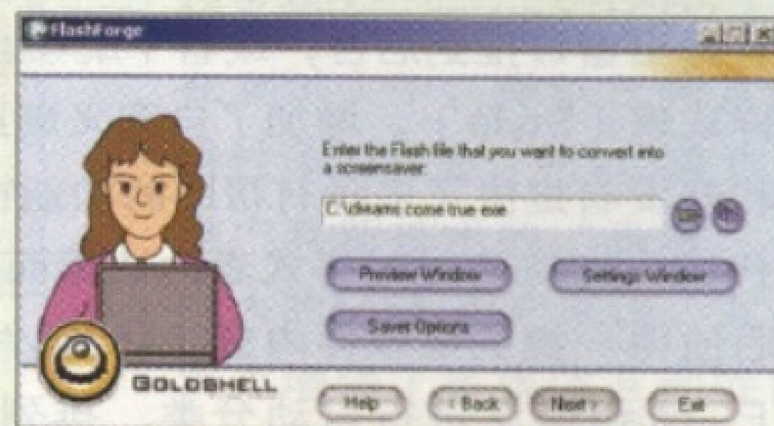

HyperCam主界面

看我的Flash屏保——FlashForge

□类型：屏保制作 □版本：6.10
□大小：1.28MB □性质：试用
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.goldshell.com/flashforge/download.htm#head

FlashForge是一款非常方便的屏保制作工具，可将你喜爱的Flash做成屏幕保护。FlashForge兼容Flash 6（MX），提供真实播放效果预览，能让你提前看到生成效果，以便对其进行修改编辑。软件可为所制屏保添加说明文件（Readme），并可提供相应的Uninstaller（卸载）程序。此外还有一个比较贴心的功能，你可将制作好的屏保安装文件压缩成自解压文件以利于网络传输，使用者只需双击其即可安装你做的屏保。

FlashForge由易用的向导界面组成，只需简单操作即可快

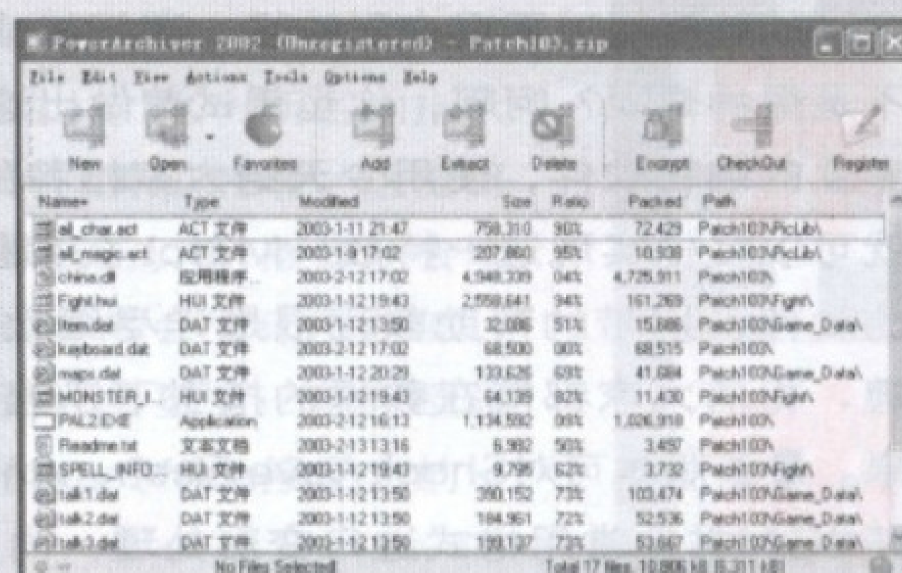

向导式的FlashForge使用界面。



速生成最后的作品：在向导界面中，先选择待转换的Flash文件，通过“Preview Window”设定屏保的预览动画或图片，并在“Settings Window”中设定屏保显示窗口中显示的图片及链接；在接下来的界面中单击“Installer Messages”设定屏保安装过程中的提示、出错信息，选中“Compress installation program”则可压缩安装程序；一路“Next”并在最后点击“Finish”结束制作，按“Test Now”可进行效果测试。另外，FlashForge还可制作交互式屏保，快速、批量制作屏保——大家都可以自己试试，也同样简单哦！

靓丽的压缩助手——PowerArchiver

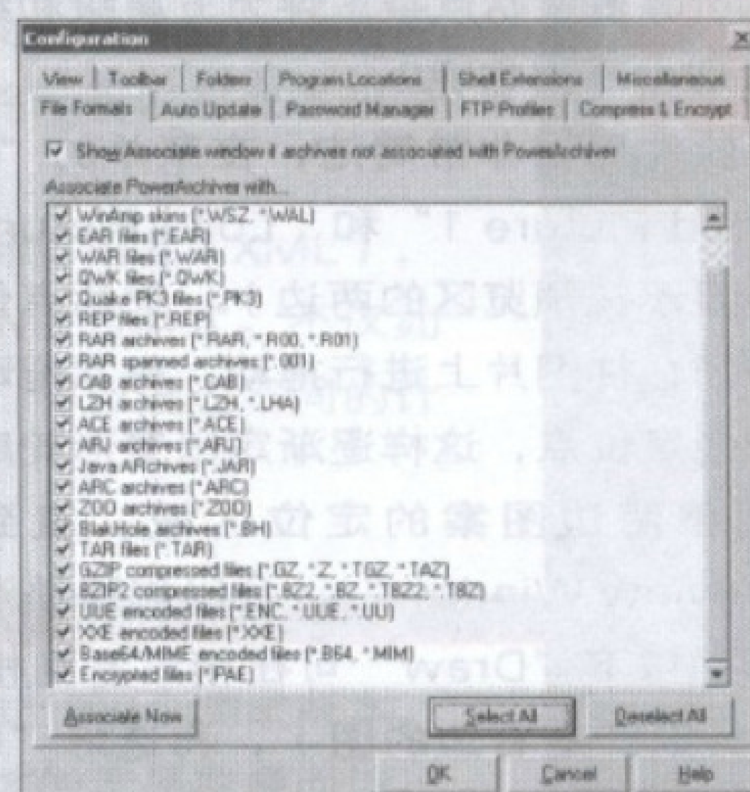
□**类型**：压缩工具 □**版本**：2002 v8.1
□**大小**：2.26MB □**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://download.powerarchiver.com/powarc810.exe



漂亮的PowerArchiver使用界面。

提到压缩软件，大家一般都会想到WinZip和WinRAR，但这两款软件都有不尽如人意的地方——WinZip不支持RAR格式，而WinRAR的压缩速度又较慢。有没有哪款压缩软件能同时拥有WinZip和WinRAR的优点呢？试一试PowerArchiver吧！它可是笔者见到的最漂亮的压缩软件哦。

该软件界面典雅大方，支持换肤和插件功能，ZIP、CAB、LHA（LZH）、TAR、TAR.GZ、TAR.BZ2、BH、RAR、ARJ、ARC、ACE、ZOO、GZ和BZIP2等，都在支持的格式之列；而且其支持的ZIP文件大小是无限制的。由于支持XXE、UUE和MIME（Base64）解码，压缩后文件将会更小，而且压缩速度不降反增。软件还支持多种文件加密方法，如Blowfish（128-bit）、DES（64-bit）、Triple DES（128-bit）和AES（128-bit），并且集成FTP客户端，可直接将压缩包上传至网络服务器。经过半年时间的等待，PowerArchiver 8.1终于发布，它比以往版本更快，最新改进包括：在所有文件窗口如SFX Wizard、Multi Extract等，加入拖拽支持，为Unrar和UnAce提供新的动态链接库，增加了新的皮肤，当然也修正了不少Bug。



PowerArchiver支持的格式。

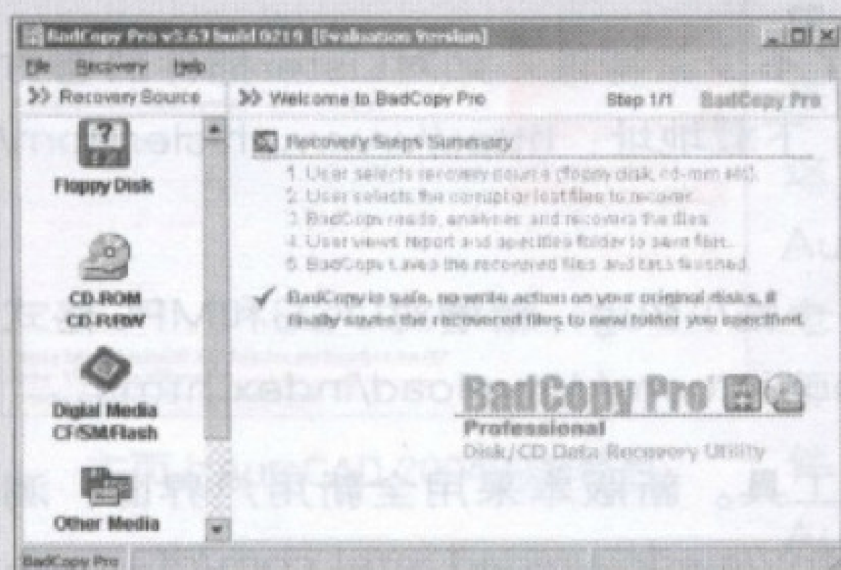
数据拯救专家——BadCopy Pro

□**类型**：数据恢复 □**版本**：3.63
□**大小**：774kB □**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.jufsoft.com/download/badcopy3.exe





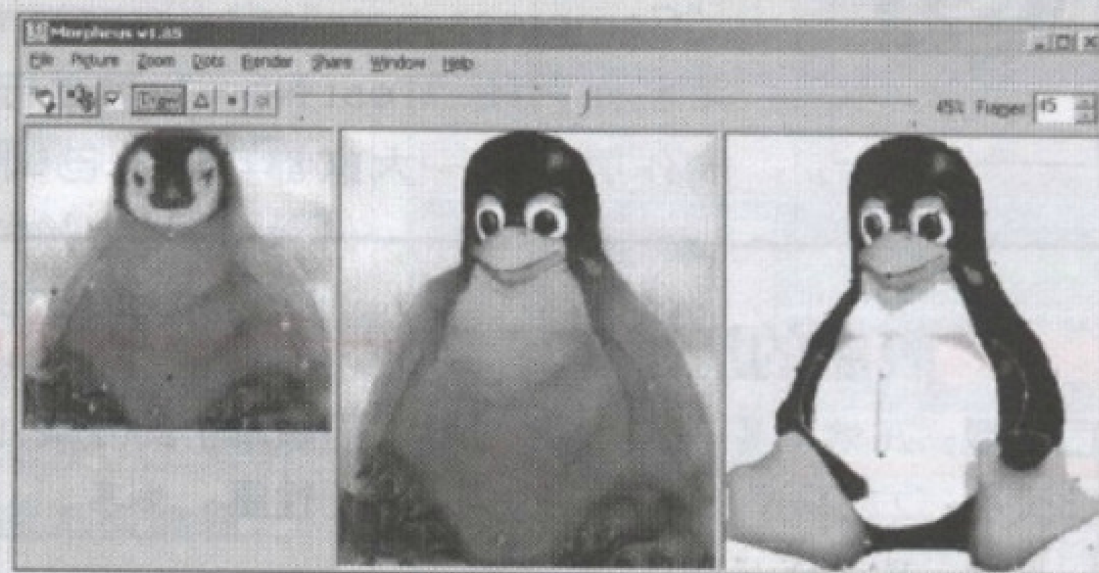
大家在使用电脑过程中，相信都遇到这种很恼火的问题：软盘中的文件读不出来、光盘中的部分文件不能读取。碰到这种情况，尤其是那些文件对你很重要的时候，相信谁也高兴不起来。这里推荐一款被称为“数据拯救专家”软件：BadCopy Pro。它适用于磁盘、CD-ROM、CD-R/W及更多设备，功能有磁盘修复、CD数据恢复、闪存图像恢复等。使用方法非常简单——打开软件，在主界面左面选择待恢复数据类型，在右边的“Recovery Mode”选项中选择恢复模式，点击“Next”即可对数据进行恢复。BadCopy Pro的工作原理是：遇到难读取的区域时会不停读取数据损坏的位置，如果实在不能读取就自动填充些无效数据，最后的读取结果视文件损坏的程度而定。不过使用此软件恢复出的可执行性文件一般都无法正常运行（因为数据是随机填充的，而几乎每个数据对可执行文件都很关键），而对文档和图片的效果比较好。



BadCopy Pro使用界面

轻松变脸——Morpheus

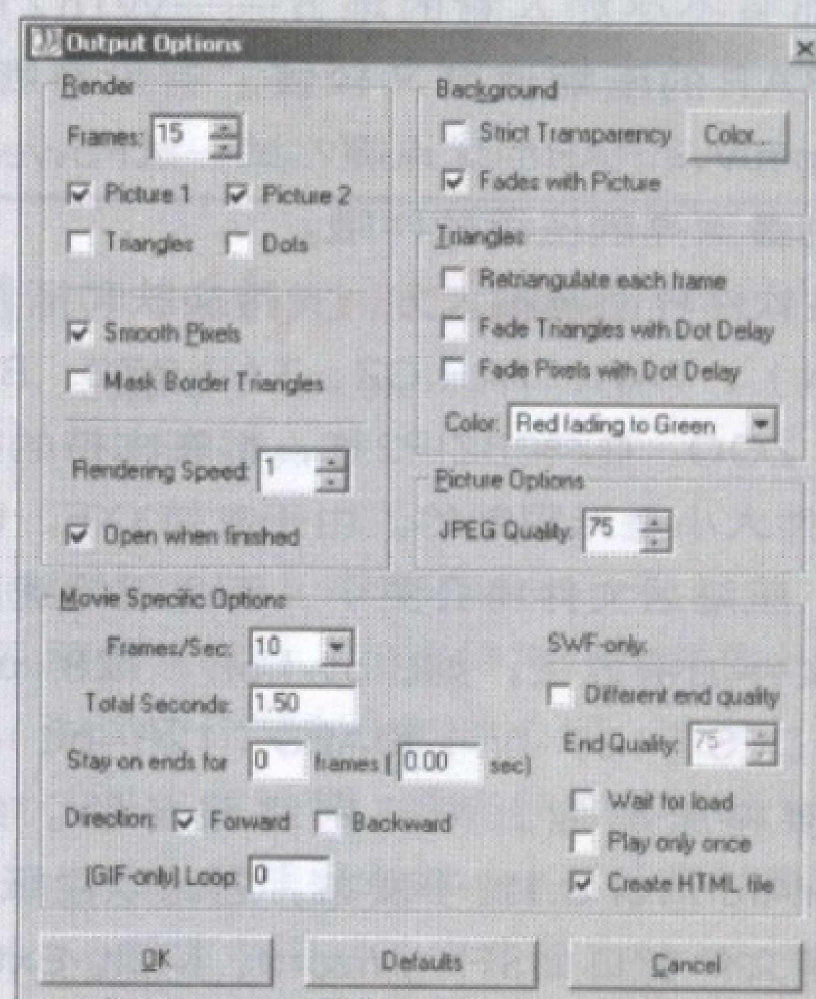
□**类型**：图像处理　□**版本**：1.85
□**大小**：3.73MB　□**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.morpheussoftware.net/morpheus/Morpheus-185.exe



Morpheus主界面

"变脸"特效目前在各种广告和电影里常常出现——一个人的脸庞经过平滑变形转换，瞬间就成为另一张面孔，是不是很神奇呢？呵呵，你也想试着做出这样的效果么？无需专业的编辑软件，使用今天给大家推荐的小软件Morpheus就可以轻松实现这一特效！Morpheus是一款非常容易上手的软件，附带的帮助教程很是详尽细致，使用过程充满乐趣，相信大家都能在教程的指引下迅速做出专业的变形效果。最新版本可对Shockwave Flash、Animated GIF、AVI、JPEG和其他常用格式进行变形处理；内置更多新的照片/图像资源链接和范例，可对大图像进行放大以便精确定位……该软件在Download.com一周下载量就突破11万次，被ZDNet等多家站点杂志评为五星级和编辑选择软件，你还有什么理由不用它呢？

软件界面非常简洁，在菜单的"Picture"里分别通过"Load Picture 1"和"Load Picture 2"选两张图片（图片会显示在预览区的两边）；然后点住界面左上有手形图案的按钮，往图片上进行拖动，每次拖动会为两边图片放上一个彩色定位点，这样逐渐定出变形轮廓，点越多效果越好；再调整两边图案的定位区域，直到适合为止；然点选"Preview Window"，会出现移动滑杆和预览区域，调整滑杆并按下"Draw"可在稍后看到相应的变化效果（调到100%则就是右边的图），再选好"Frames"（帧数）；我们从"Render"下拉菜单里选择要保存的格式（有各种图片格式、AVI、GIF动画及Flash）、尺寸及存放路径，最后并保存即可。



Morpheus设置界面

软件升级快报

Easy CD Creator Basic 5.3.4 Patch：著名刻录工具。此次升级新增驱动支持，修正了Easy CD Creator、Disc Copier和DirectCD等组件的一些Bug。下载地址：http://softwareupdates.roxio.com/gm/Products/cs/ECDC/v53/basic/ecdc_v5.3.4.21_basic_cs.exe。

ICQ Lite Build #1150：老牌即时通信软件。新版本加入了Pro版的一些常用功能，可从联系人列表窗口直接发送SMS短信，可更换Skin（3种）和界面色调，另外增强了安全选项和聊天记录功能。下载地址：ftp://ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQLite/Localized/icqlite_chinese_s.exe。

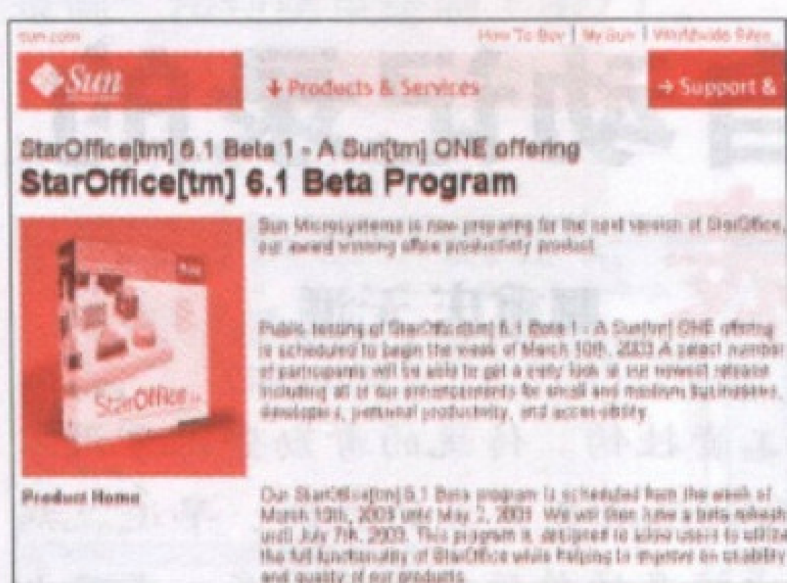
Total Commander 5.51：优秀文件管理工具。新版本增加了不少新特性，如对Lister插件的官方支持和直接编辑路径以改变当前目录等，修正了5.5版的一些问题。下载地址：http://www.ghisler.com/download.htm。

jetAudio 5.01：知名多媒体播放软件。新版本修正了5.0版的一些小Bug，新增对OGG和MPC格式的播放支持，增强了jetCast的功能。下载地址：http://www.jetaudio.com/download/index.html。

Intel Processor Frequency ID Utility 5.0：Intel CPU检测工具。新版本采用全新用户界面，测试结果显示更加明晰，支持最新的Intel处理器检测。下载地址：ftp://aiedownload.intel.com/df-support/3084/a06/fidchs23.exe。

业界动态 TRENDS

Sun公司努力开发新版StarOffice


Sun公司在主页上发布新版StarOffice

最近Sun公司在其网站上公开了新版StarOffice的测试版，新的版本号为6.1。据Sun的产品部经理Iyer Venkatesan说，5月份他们将会对一些测试用户推出其受限发布的新测试版，最终版本将会在10月份公开发行。

尽管微软的Office系列产品仍占据着90%左右的市场份额，Sun公司最近仍在细分市场方面寻求突破。其中的新策略之一名为“Thin Clients”（小客户端），这一新名词指代那些依赖中心服务器操作程序和数据的计算机终端，这些终端所运行的程序对配置的要求可以相对较低。6.1版本还会增强其产品的本地化版本开发。Sun预计年底会有印度北部、希伯来以及阿拉伯版的StarOffice发行，并且一些第三方的销售商还希望有一些东欧国家的版本。Venkatesan说，StarOffice广泛的地域支持是Sun提升StarOffice接受力的一个重要部分。

Corel将推出最新版本WordPerfect



加拿大软件制造商Corel最近宣布，他们将会在4月末发布其最新的旗舰产品Office套件，即WordPerfect Office 11。Corel宣称新套件除有以前版本相同特性之外，还增加了一些扩展协作功能的工具。

Corel声称，他们已在WordPerfect Office 11里面集成了可扩展标记语言（XML），从而允许人们把幻灯片、电子表格和一些WordPerfect文件制成XML的格式。不仅如此，公司还说，该集成还使得人们可以进行更大程度上的文件共享，可以通过不同的计算设备传送数据。

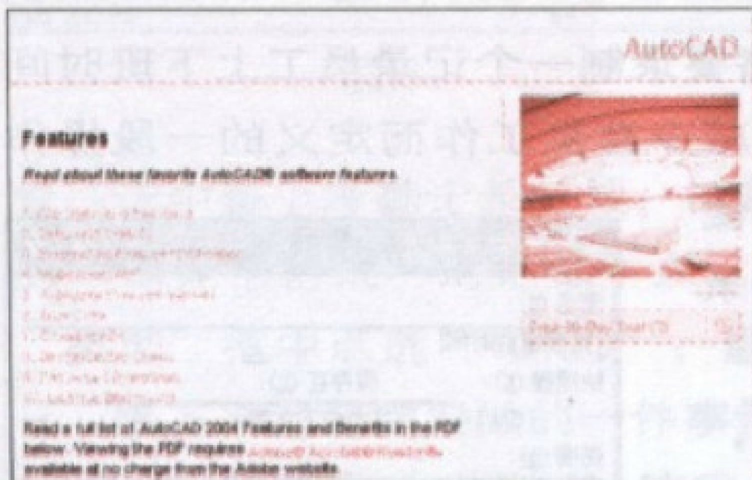
微软发布新版Office Beta 2



微软继去年10月份推出Office 11 Beta 1后，又于最近推出第2个测试版本，不过此次的产品名称已正式定为“Office System”。就测试的产品数量而论，新Office测试版的内容规模空前。除专业版内含的Word、Excel、Outlook、PowerPoint和Access外，微软还提供FrontPage网站制作与管理应用软件、InfoPath、OneNote、Outlook（附Business Contact Manager）、Publisher、SharePoint Portal Server以及共同工作软件SharePoint Services（以前称SharePoint Team Services）。

Gartner分析师Michael Silver说，从新版Office看得出来，微软努力迎合企业用户的需求，但纵有诸多新功能，许多企业仍可能会观望一年左右再说。他说，对企业用户而言，新版Office最主要的改变，应该是增添新的应用，例如OneNote和InfoPath。

Autodesk推出AutoCAD 2004


主页上AutoCAD 2004的新特性

Autodesk公司最近推出了旗舰产品AutoCAD的新版本，用户可直接用电子工程结构文件取代传统的纸质图纸。一般来讲，设计师一般利用AutoCAD进行制图，然后，当需要将这些概念与人讨论时，他们会将设计打印成为蓝图。AutoCAD产品经理Eric Stover说，如果整个设计流程都使用电子格式的文件，那么人们将会大大节约时间和成本。设计师现在可将整个工程的所有图纸保存为一个新的独立DWF文件，DWF文件可安全地进行电子邮件传输，并方便地与其他Autodesk Express用户浏览。这样，设计师就可将设计成果用电子邮件方式寄给客户或同事审查和讨论，而不必通过邮局寄送图纸了。



用Microsoft Excel制作自动记录的考勤表

■重庆 无涯

作为一项规章制度，几乎每个公司、部门都要进行考勤登记，其结果一般都和工资挂钩。传统的考勤登记方式不外乎以下两种：一是在制作、印刷好的考勤表上填写员工的姓名，然后由考勤员每天记录各员工的迟到、早退、病假、事假、旷工等情况，再在月末进行统计；另一种就是使用"打卡机"，在人员比较多的单位用得比较多，末了也要考勤员记录和统计。传统考勤方式的缺点不言自明：工作量大、出错几率高、需要专用设备、统计分析麻烦。如果你看了下面用Excel制作的简单、快捷、准确的考勤表，你使能切身体会到信息时代的方便与快捷，同时还能从中学到许多鲜为人知的Excel实用技巧。


图1

一、制作考勤表的基本框架

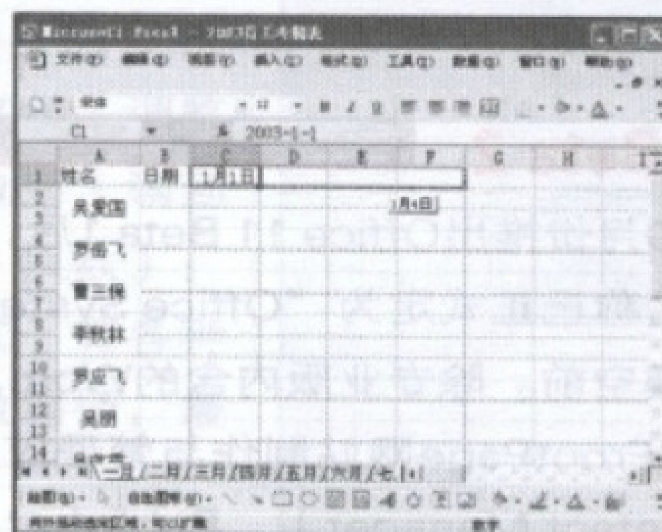
首先要进行的工作当然就是新建工作簿，在工作表中输入姓名、日期，制订考勤表的基本框架。虽然简单，但其中涉及不少实用技巧。

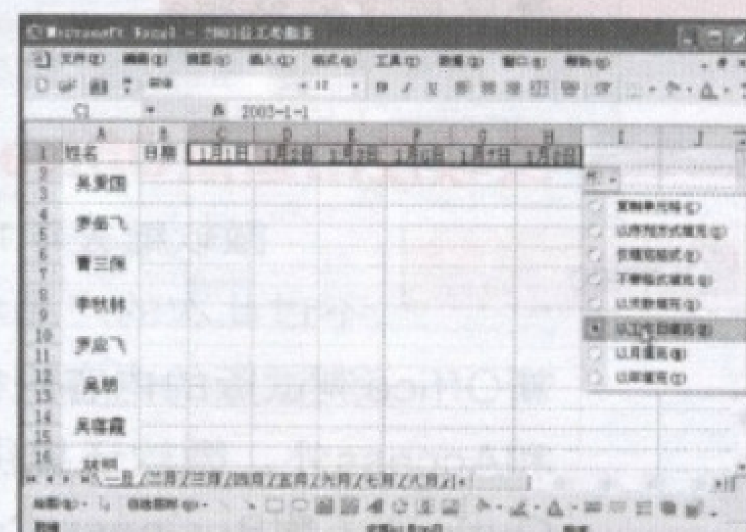
1.启动Excel（这里用的是Excel 2002），新建一个工作簿，命名为"2003年员工考勤表"，在工作簿中建立12个工作表，分别记录每个月的考勤状况，将每个月的工作表依次命名为"一月"、"二月"、"三月"等。

2.在当月工作表的A1、B1单元格中分别输入"姓名"、"日期"，在A2单元格中输入第1个员工的姓名，接着选择A2、A3单元格，然后单击"合并及居中"按钮将两个单元格合并为1个单元格，按照以上方法录入其他员工的姓名（图1）。

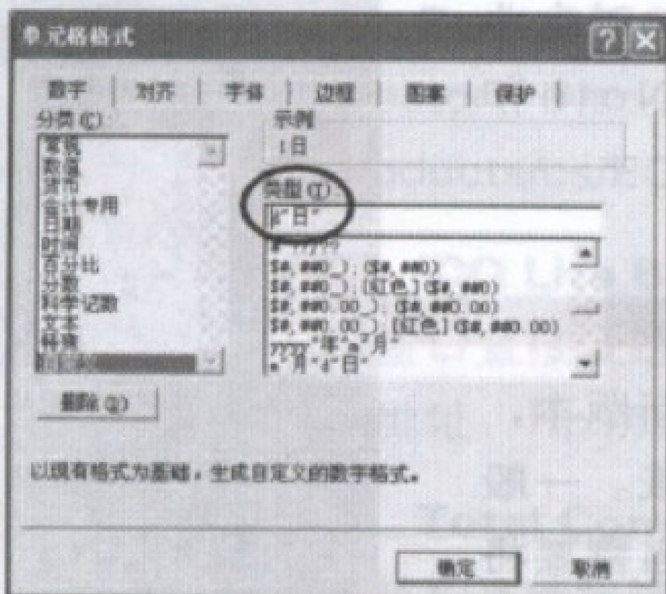
3.在单元格C1中输入"1-1"，程序将自动转成"1月1日"（这里假定考勤从1月1日开始）。用鼠标点选单元格C1，并移动鼠标到单元格的右下角，待出现实心"十"字的填充柄后，按住左键拖动到需要的位置，这样在1月1日后便形成了一个日期序列（图2）。

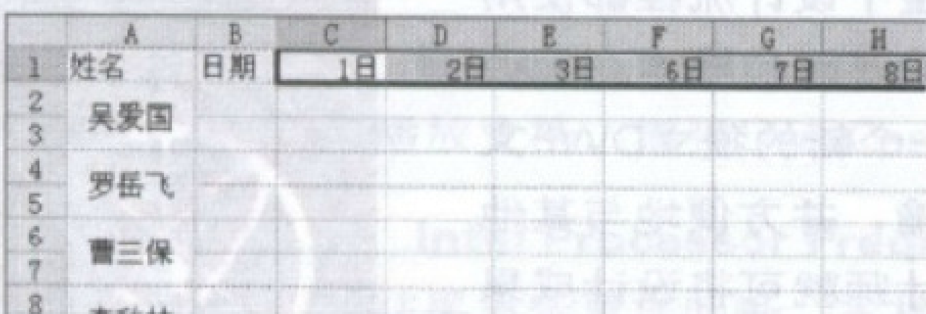
4.单击日期序列最后的"自动填充选项"智能填充标记，在弹出来的菜单中点选"以工作日填充"项，程序便自动将星期六、日去掉，不计入考勤日期（图3）。


图2


图3

5.默认情况下日期格式是某月某日，其实我们可以统一去掉前面的月。框选整个日期行，然后单击"格式"→"单元格"项，在弹出的"单元格格式"对话框中点选"数字"标签。在"分类"列表中点选"自定义"项，在类型框中输入"d"日""，然后单击"确定"按钮（图4）。这样选区中的日期格式就全变了（图5）。


图4



	A	B	C	D	E	F	G	H
1	姓名	日期	1日	2日	3日	6日	7日	8日
2	吴爱国							
3								
4	罗岳飞							
5								
6	曹三保							
7								
8	李秋林							

图5

二、录制记录上下班时间的宏

在制作完考勤表的基本框架后，我们接着就需要录制一个记录员工上下班时间的宏。"宏"？——你不会不知道吧，就是为了减少重复工作而定义的一段操作（指令集合），每当执行录制好的宏，便会将宏中的操作重复执行一遍。以下是录制插入当前时间的宏的具体操作步骤：

1.点选工作表中的任意一个单元格，然后单击"工具"→"宏"→"录制新宏"菜单项，进入"录制新宏"对话框。在"宏名"框中输入准备录制的宏的名称——"返回当前时间"（图6），"确定"

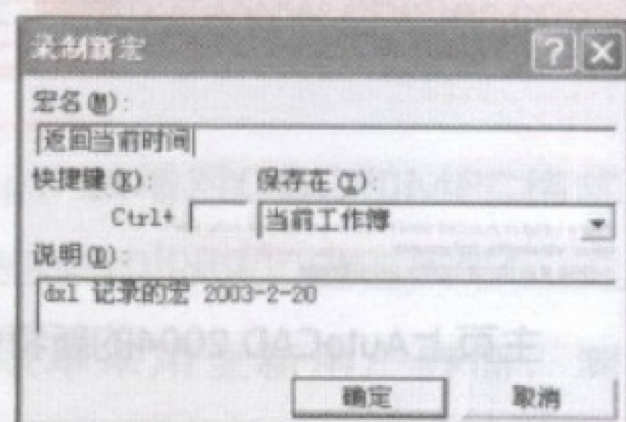
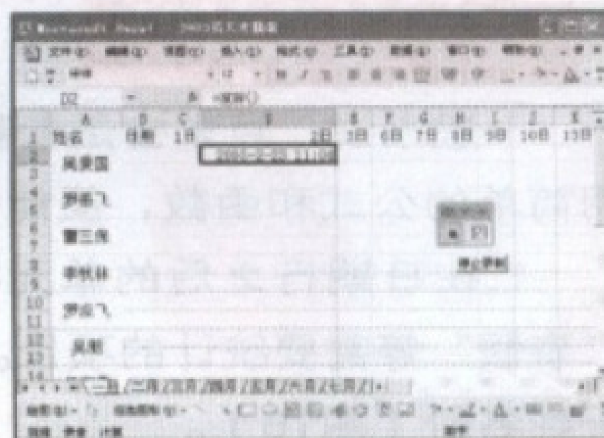


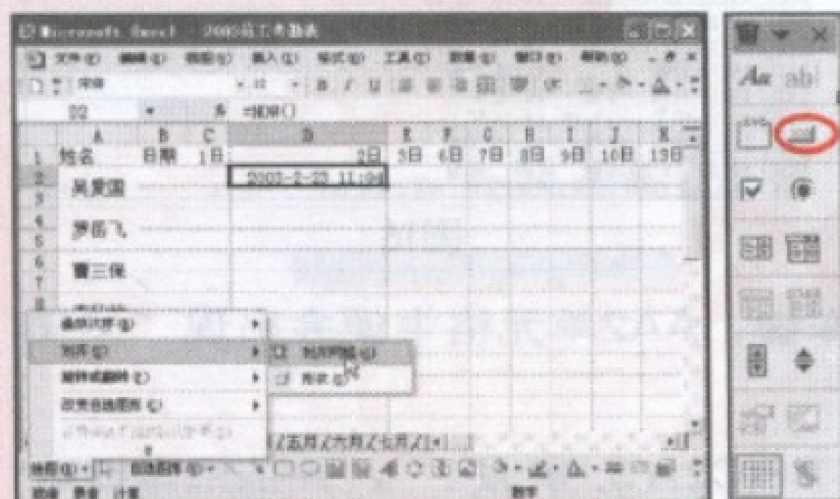
图6

后即进入宏的录制阶段。

2.输入公式“=NOW()”，然后按回车键，接着单击“停止录制”工具栏中的“停止录制”按钮结束录制（图7）。

这样，“返回当前时间”宏便录制完了，执行此宏将在活动单元格中返回当前的日期和时间。


图7

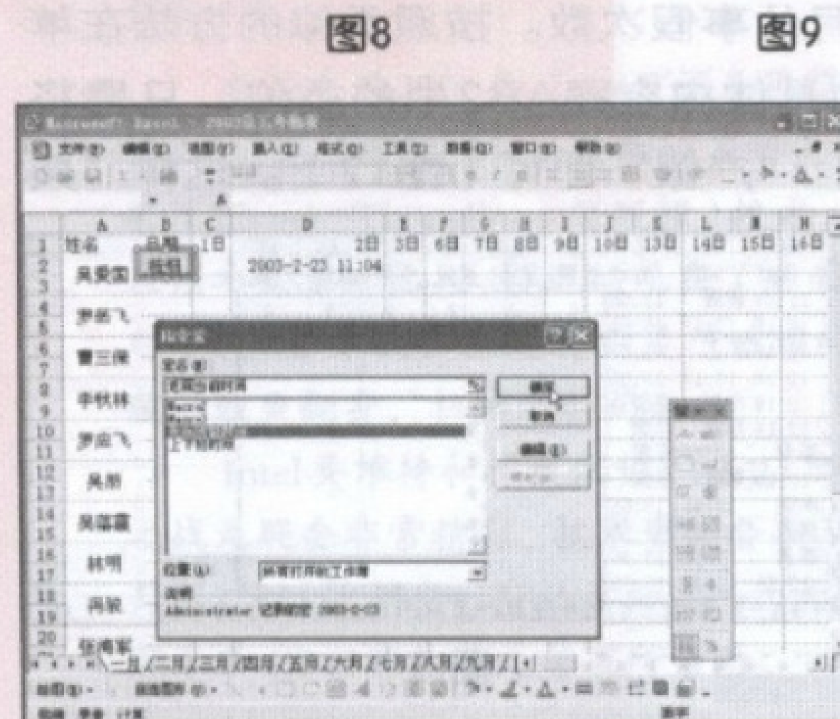

图8　图9

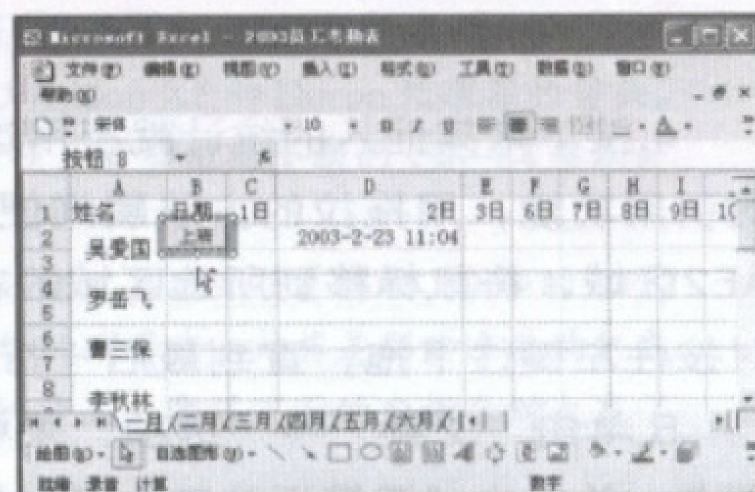
三、制作宏按钮

接下来就是在B列中制作一些按钮，用来调用“返回当前时间”的宏，以记录员工上下班时间。下面我们就一起来看看其具体制作步骤：

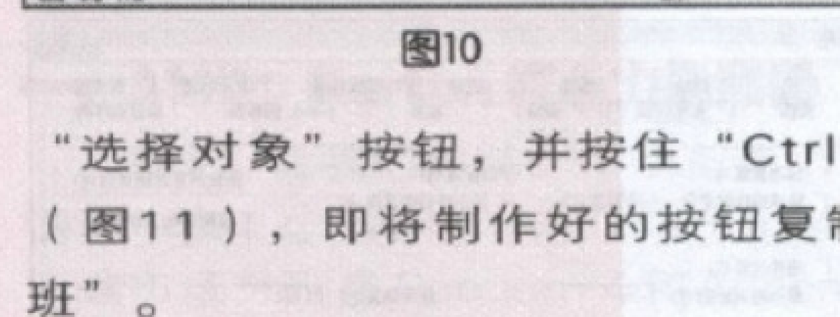
1.单击“视图”→“工具栏”→“绘图”菜单项，调出“绘图”工具栏，接着选择“绘图”工具栏中的“绘图”→“对齐”→“对齐网格”项（图8）。这一步的主要目的是使后面绘制的按钮尺寸正好和单元格一样大。

2.单击“视图”→“工具栏”→“窗体”菜单项，调出“窗体”工具栏，然后单击“窗体”工具栏上的“按钮”（图9），接着在单元格B2中拖动鼠标绘制一个按钮，Excel将自动打开“指定宏”对话框，点选其中的“返回当前时间”宏，并单击“确定”按钮（图10）。这一步的目的是将“返回当前时间”宏指定给按钮，这样，单击按钮便会执行此宏。


图10

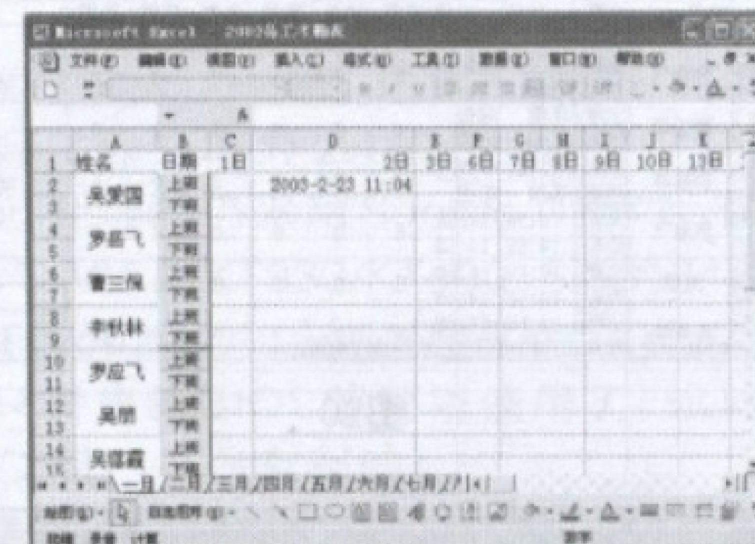

图11

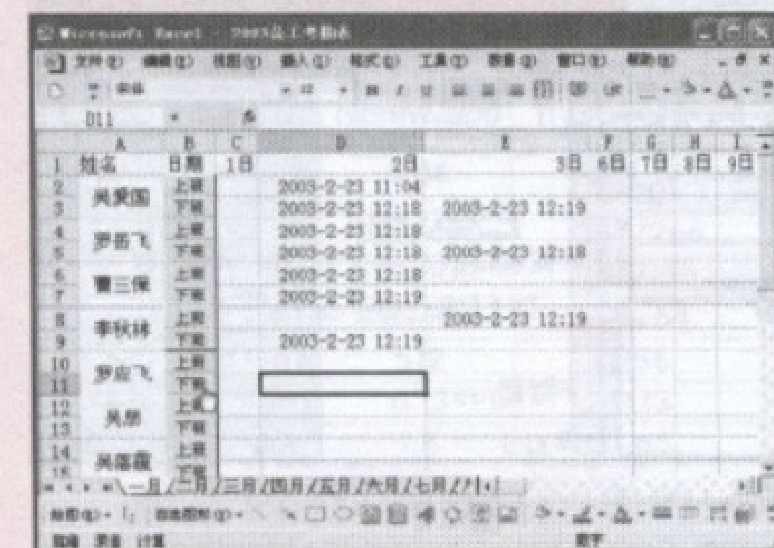
3.单击按钮，将按钮上的文字更改为“上班”，并对文字大小、字体进行设置。然后单击“绘图”工具栏上的“选择对象”按钮，并按住“Ctrl”键，用鼠标将刚才制作的按钮拖到B3中（图11），即将制作好的按钮复制到B3中，并将按钮上的问题更改为“下班”。

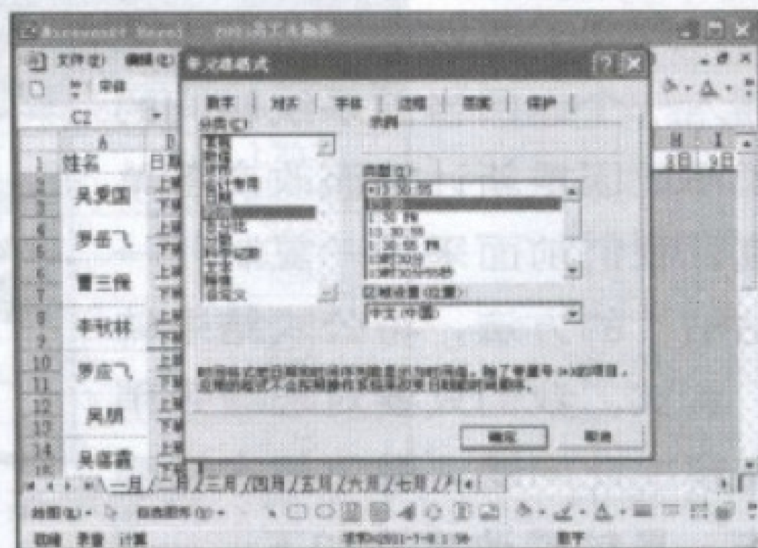


注意：如果不按下“绘图”工具栏中的“选择对象”按钮，则单击按钮后，将执行“返回当前时间”的宏命令。

4.确认“绘图”工具栏上的“选择对象”按钮被选中，单击“下班”按钮，然后按住“Shift”键再单击“上班”按钮，将两个按钮同时选中。单击“Ctrl”键，用鼠标将选中的两个按钮拖动复制到B列的其余单元格中。最后效果如图12。


图12

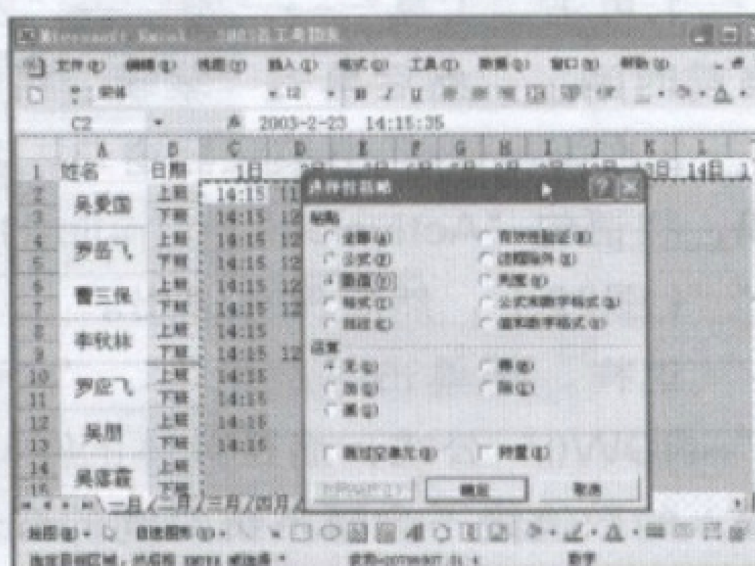

图13


图14

四、记录出勤

有了前面的制作，出勤的记录就非常简单了：只需点选待插入上下班时间的单元格，单击同一行中的“上班”或“下班”按钮即可（图13）。当然如果是“事假”、“病假”等则需要直接输入。不过单击“上班”、“下班”按钮返回了很长一串数字，其实我们只需要诸如“13:30”这样的时间即可。因此，需要作如下设置：选中整个考勤记录区域，然后单击“格式”→“单元格”菜单项，在弹出来的“单元格格式”对话框中点选“数字”标签，在分类框中点选“时间”，在“类型”框中点选“13:30”，最后单击“确定”即可（图14）。

接下来我们需要做的一件事情是：把出勤记录由公式结果转换成具体的时间数值。否则当公式被重新计算后，其结果将更改。具体操作方法如下：选中表中的所有数据单元格，单击右键选择“复制”，点选“编辑”→“选择性粘贴”菜单项，在“选择性粘贴”对话框中选中“数值”项，然后单击“确定”按钮即可（图15）。


图15

五、月末统计

一般来说，月末会是考勤员最忙的时候。为什么呢？因为他们需要对整月的考勤进行统计，但在本例中，只需要用简单的公式和函数，便能很容易进行月末统计，具体操作如下：

1.在日期行之后的单元格中依次输入“迟到”、“早退”、“病假”、“事假”等需要统计的项目。并将这几列中的单元格上下两两合并，使之对应于姓名行（图16）。

图16

2.单击单元格Z2，然后键入公式“=COUNTIF(C2:Y2,">830")”（这里假设上班时间为8:30），并按回车键，Z2单元格中便会出现“吴爱国”所有迟于8:30上班的工作日天数。同理在AA2单元格中输入公式“=COUNTIF(C3:Y3,"<17:30")”（假设下班时间为17:30），并按回车键，AA2单元格中便会出现“吴爱国”所有早于17:30下班的工作日天数。

图17

3.单击AB2单元格输入公式“=COUNTIF(C2:Y3,"事假")”，并按回车键确认，AB2单元格中便出现了“吴爱国”本月的事假次数。按照类似的方法在单元格AC2、AD2、AE2输入公式，公式的具体内容跟AB2中的类似，只需将“事假”改成相应的“年假”、“病假”、“产假”即可（图17）。这样“吴爱国”的本月考勤就统计完了。

图18

4.接下来其他人的统计就不用这么麻烦了，我们可以利用Excel的公式和相对引用功能，用拖拉的方法瞬间便能完成所有人的考勤统计。用鼠标框选Z2:AE2区域，将鼠标移到所选区域的右下角，等光标变成黑色的实心“十”字状时按住左键往下拖，直到最后一行（图18）。

5.单击“工具”→“选项”菜单项，在弹出对话框中点选“重新计算”选项卡，并单击“重算活动工作表”按钮（图19）。这样所有员工的考勤就全部统计出来了。

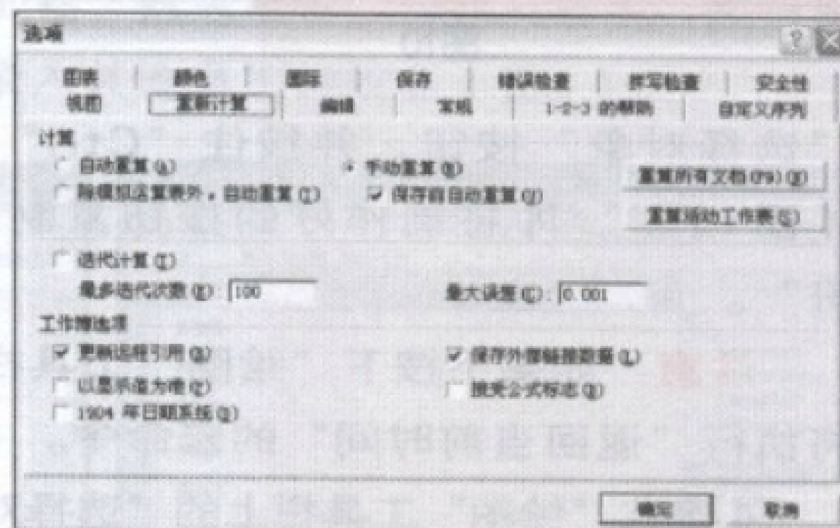


图19

图20

注意：一般无法将所有员工整个月的考勤在一个屏幕中显示出来，这时我们就需要对窗口进行拆分和冻结。此例中可以将“姓名”、“日期”所在的列和行冻结起来，这样不管我们怎样移动滚动条，都能看到相应的姓名和日期（图20）。

六、改进宏

前面宏命令的实质就是向当前活动单元格中插入一个返回当前系统时间的公式。为了不让因重新计算而改变各单元格的数值，我们前面采用“复制”→“选择性粘贴”的方法，将公式结果转化成数值。其实，我们只要对宏命令稍加修改便能解决此问题，避免每次无聊的重复操作。具体修改步骤如下：

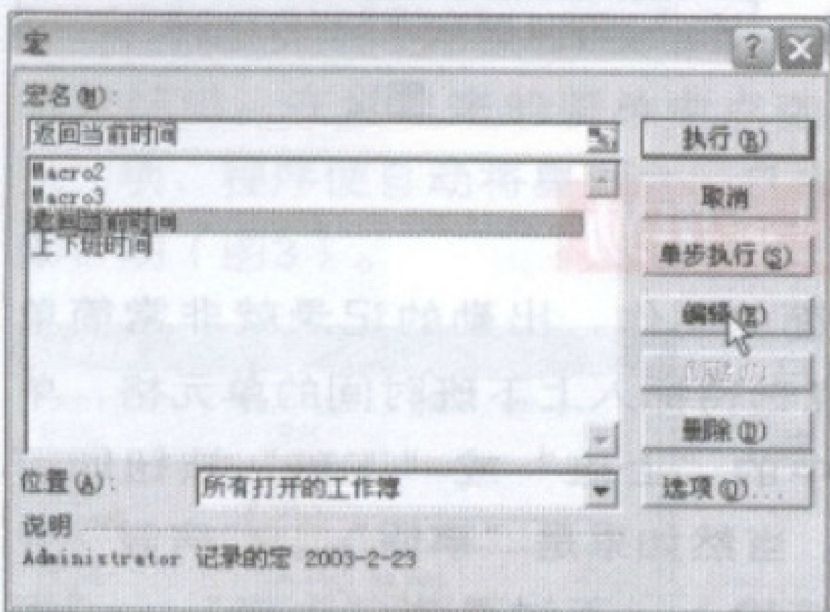


图21

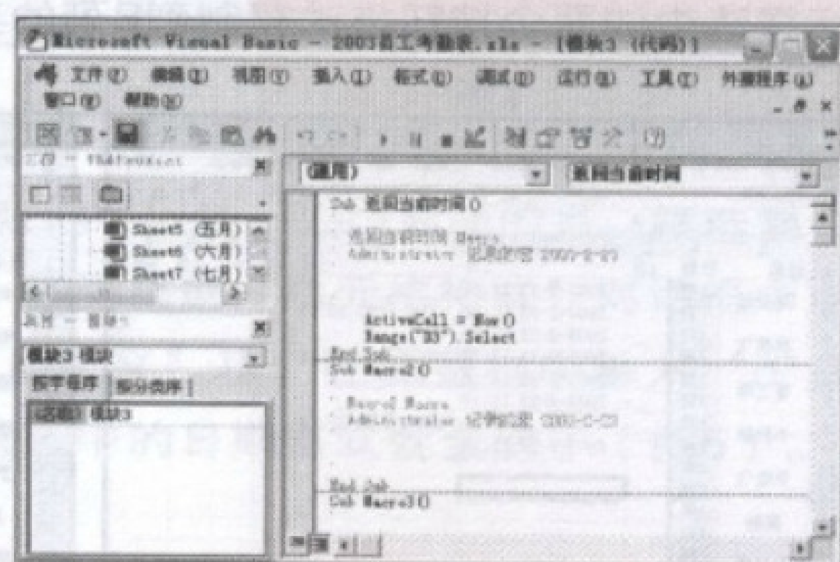


图22

1.单击“工具”→“宏”→“宏”，在弹出来的“宏”窗口中选择“返回当前时间”，然后单击“编辑”按钮（图21）。

2.在弹出来的VB编程器窗口，我们可以看到“返回当前时间”宏的程序代码，将语句“ActiveCell.FormulaR1C1 = "=NOW()"”改成“ActiveCell = NOW()”（图22），然后保存退出。

这样，再单击“上班”、“下班”按钮，插入活动单元格中的就不再是“=NOW()”公式，而是具体的时间数值了（图23）。以后不管重算多少次，插入的数值绝不会随系统时间的变化改动一次。

图23

"芯"向何方？

——2003年CPU发展展望

■湖北 王洋

前言

在过去的2002年，Intel可谓春风得意。尽管最初基于Willamette核心的Pentium 4处理器表现并不理想，但随后推出的Northwood核心P4凭借对NetBurst架构的不断优化、令人惊讶的频率提升潜力、512kB的L2 Cache、533MHz的前端总线、0.13微米的制造工艺及Hyper-Threading（超线程）技术，终于成为市场的主流。短短一年时间，Intel就把Pentium 4处理器从2.0GHz提高到3.06GHz，在频率竞赛中把AMD远远甩在了后面，Pentium 4和低端的Celeron处理器完全遏制住了AMD Athlon XP和Duron处理器的势头。对于AMD来说，2002年则是很艰难的一年。为挽回颓势，AMD加紧了64位处理器的上市步伐，希望借助全新的x86-64架构处理器鲤鱼翻身，扭转不利局面。

Intel要维持和扩大优势，AMD要转换战场伺机反攻，双方都准备了充足的弹药，要在2003年里再决高下。因此，今年的CPU之战无疑会非常精彩，技术更新会令人目不暇接，市场变化更令人眼花缭乱。对于关注这个市场的消费者，尤其是那些准备购机或升级CPU的朋友，有必要知道一个大概的轮廓，这样才能有的放矢，在合适的时机买到合适的产品。希望下面的分析会对大家了解今年CPU架构的走势有所帮助。

一、AMD：Barton核心力挽颓势

首先，让我们总结一下当前市场主打产品的对阵情形（表1）。Intel和AMD这两个老冤家，在高端和低端市场分别是Pentium 4和Athlon XP、Celeron和Duron/老版本的Athlon XP捉对厮杀。AMD不再继续推出新的Duron处理器，而是让Athlon XP两面作战，基于Palomino核心、主频较低的型号主要对付Celeron，而基于Thoroughbred核心的Athlon XP则肩负起抵御Pentium 4的重任。

表1 目前市场上的主打产品：Intel VS AMD

指标 \ 产品	高端		中低端	
	Intel Pentium4	AMD Athlon XP	Intel Pentium4	AMD Athlon XP
核心	Northwood	Thoroughbred	Northwood	Palomino
最高主频（GHz）	3.06	2.167（2700+）	2.0	1.733（2100+）
FSB（MHz）	533/400	333/266	400	266
外频（MHz）	133/100	166/133	100	133
L1 Cache（kB）	8+12	64+64	8+12	64+64
L2 Cache（kB）	512	256	128	256
制造工艺（μm）	0.13	0.13	0.13	0.18
核心电压（V）	1.5	1.65	1.5	1.75

由于Pentium 4在过去的一年高歌猛进，挤占了AMD的不少市场份额，因此Intel显得信心十足，新年伊始并没有太多的举动，主要精力似乎都放在春季的Intel开发者论坛（IDF Spring 2003）上了。反观AMD"穷则思变"，于2003年2月10日发布了新的基于Barton核心的AthlonXP 2500+/2800+/3000+处理器。同Thoroughbred-B核心一样，Barton支持333MHz FSB，采用0.13微米工艺；不同的是二级缓存扩大了一倍，达到512kB，其中XP 3000+（图1）的实际工作频率为2.167GHz。

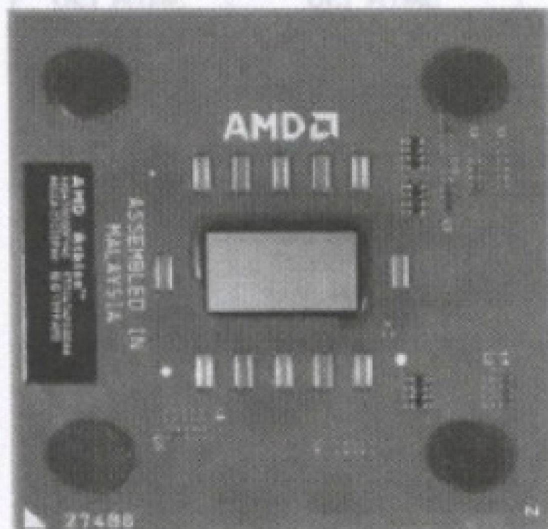


图1：采用Barton核心的Athlon XP 3000+

Barton核心的Athlon处理器仍采用Socket A接口，保持其一贯向下兼容的作风。VIA的KT333/KT400、SiS的746/746FX以及NVIDIA的nForce2芯片组都支持Barton核心，基于这些芯片组的主板只需更新BIOS就可以使用了，这对于准备升级CPU的AMD用户是很有利的。

目前发布的Barton核心Athlon XP并未采用以前一直盛传的SOI（Silicon on Insulator，硅绝缘层）工艺。这种工艺不仅能提升处理器的效能，还能降低功耗和发热量，对提升处理器工作频率很有利。根据AMD于2003年2月27日发布的最新产品Roadmap（未来产品规划）（图2），SOI工艺会首先应用在今年4月上市的、针对服务器市场的Opteron处理器上，由此可判断AMD对SOI工艺应该很有把握了。那么，SOI工艺会不会应用在Barton核心上呢？笔者认为，如果64位的Athlon 64处理器能在今年第2季度上市，那么Barton核心很可能不会采用SOI工艺。反之，如果Athlon 64的上市时间推迟到今年9月份，那么SOI工艺很可能就会用在Barton核心上，以便进一步提升处理器工作频率。这一点对深受速度竞赛之苦的

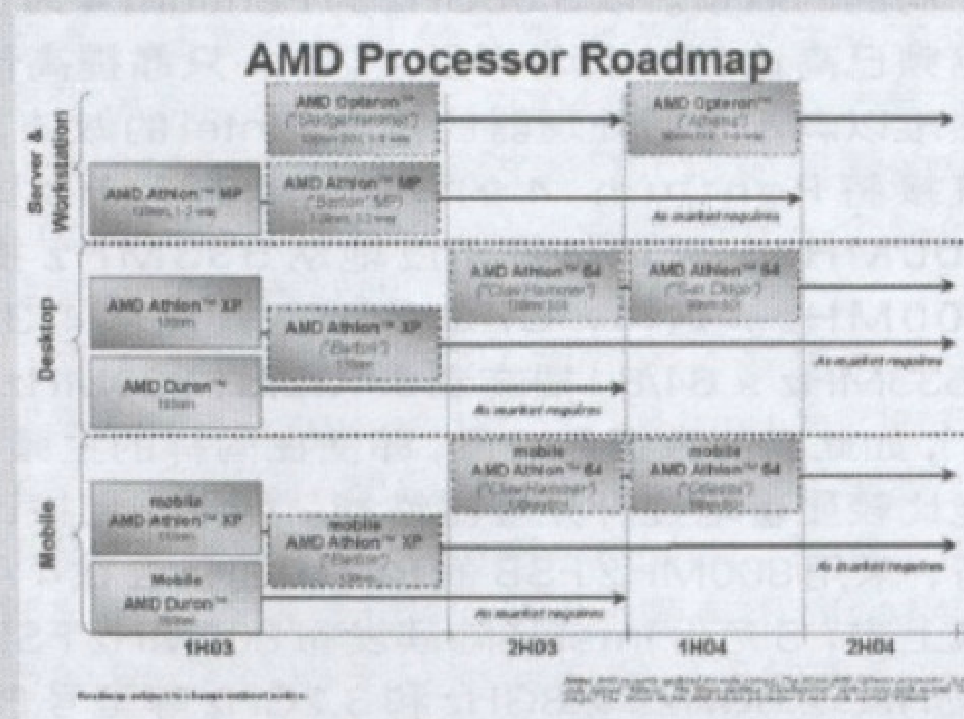


图2：AMD于今年2月27日发布的最新产品Roadmap

AMD来说非常重要，因为在Athlon 64刚上市的一段时间里，AMD很难指望它马上成为主流产品，而Barton核心依然是其最主要的武器。

除了可能采用SOI工艺继续挖掘Athlon处理器的潜力外，AMD还有一招，这就是把Barton核心支持的前端总线（Front Side Bus，FSB）提高到400MHz。既然DDR400已成为内存标准规格，相同的带宽正好配合400MHz的前段总线，进一步提升Barton相对于Pentium4的竞争力，为Athlon 64的顺利上市及成为主流产品争取宝贵时间。这样，双通道DDR400对Barton核心来说就显得实际意义不大，至多作为一个卖点罢了。

在芯片组的支持方面，NVIDIA的nForce2和VIA的KT400A芯片组能实现对400MHz前端总线和DDR400的支持，而KT400A的南桥芯片VT8237还增加了对串行ATA（Serial ATA）接口的支持。

二、Intel：Northwood核心全面提升

Intel公司对竞争对手的反击总是很迅速的，轻易不让对方有喘息之机。针对Barton核心的Athlon处理器，Intel会在第2季度大幅提升基于Northwood核心的Pentium 4的指标。根据Intel今年2月28日的Roadmap（图3），首先Intel将在Pentium 4的主流产品中全面引入Hyper-Threading技术，其次要把前端总线从533MHz直接提高到800MHz，并且提高支持的内存规格。

1.FSB：533MHz→800MHz

目前Pentium4处理器的前端总线（FSB）最高

图3：今年到明年初Intel的处理器产品发展计划，图中Q1'03表示2003年第1季度，依次类推；图中价格为含CPU的整机价格。

是533MHz（133MHz × 4），外频为133MHz，对于主频一再提升的Pentium 4来说，这即将成为一个制约的瓶颈。以3.06GHz的Pentium 4为例，其倍频已高达23（133MHz × 23），只靠提高倍频显然难以满足今后处理器的需求。Intel的做法，就是直接将Pentium 4的外频从133MHz提高到200MHz，前端总线相应地从533MHz提高到800MHz。这样，CPU的带宽就能从4.3GB/s（533MHz × 64/8）提高到6.4GB/s（800MHz × 64/8），如此高的数据吞吐量，即使在同样的主频下，也能比较显著地提升处理器性能。如果一切按计划执行，采用800MHz FSB的P4 3.0GHz会在4月份正式上市，5月份Intel将陆续发布800MHz FSB的2.4GHz、2.6GHz、2.8GHz和3.2GHz等型号P4，均支持超线程技术，直接打压400MHz FSB的AMD Barton处理器。

2.内存系统：双通道DDR400当仁不让

当Intel把Pentium 4的FSB提高到800MHz后，内存带宽不足的问题变得更加突出。对于主流的DDR内存，目前P4平台上最高的双通道DDR266芯片组（Intel E7205）也只能提供4.2GB/s（266 × 8 × 2）的带宽，显然无法发挥Pentium 4处理器6.4GB/s带宽的优势，更不用说单通道DDR333所能提供的2.7GB/s带宽了。Intel的应对之策是引入对双通道DDR400的支持，这样内存的频率将和Pentium 4的外频同步，都是200MHz，配合双通道的设计，便能提供6.4GB/s的内存带宽，可完全发挥处理器的带宽优势。双通道DDR400和800MHz FSB的Pentium 4简直可以说是一对绝配。

3.芯片组：i875/i865系列蓄势待发

在芯片组支持方面，Intel计划在今年第2季度发布i875（代号Canterwood）/i865（代号Springdale）芯片组，支持800MHz的前端系统和双通道DDR400内存，并支持继Northwood之后的新一代核心Prescott和AGP 8×显卡。这些芯片组搭配最新的ICH5南桥芯片，增加了对串行ATA（SATA）接口和千兆网卡的支持。

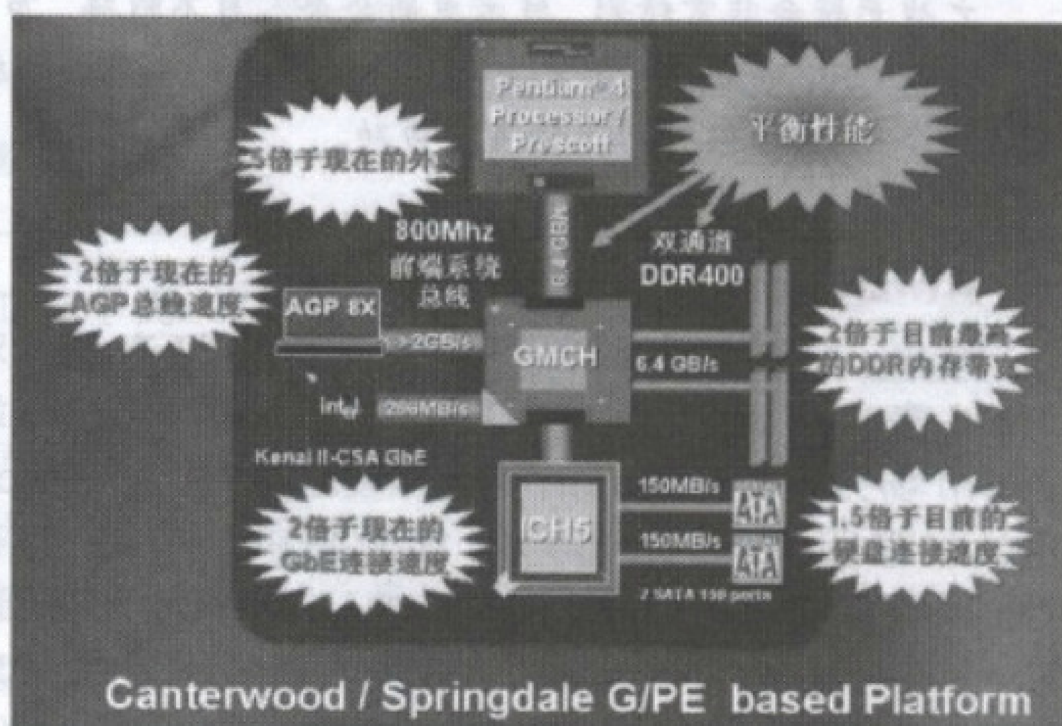


图4：Canterwood/Springdale相对i845系列芯片组的性能比较。

同i845系列一样，i865芯片组也将分为几个版本：分别是i865G、i865P和i865PE。i865G和i865PE的区别是前者集成了显卡；高端的i875芯片组主要增加了对ECC内存的支持，可用于廉价的服务器；而i865P则面向低端桌面市场，并不支持800MHz前端系统总线和DDR400内存。表2中总结了这些芯片组的具体参数。

表2 Canterwood/Springdale芯片组参数比较

芯片组	i875	i865G	i865PE	i865P
代号	Canterwood	Springdale-G	Springdale-PE	Springdale-P
FSB（MHz）	800/533	800/533/400	800/533/400	533/400
系统总线带宽	6.4GB/s	6.4GB/s	6.4GB/s	4.2GB/s
支持内存	DDR400/333	DDR400/333/266	DDR400/333/266	DDR333/266
内存模式	双通道	双通道	双通道	双通道
支持ECC	是	否	否	否
AGP接口	8X/4X	8X/4X	8X/4X	8X/4X
南桥芯片	ICH5	ICH5	ICH5	ICH5
串行ATA	SATA 150	SATA 150	SATA 150	SATA 150
USB 2.0接口	8个	8个	8个	8个
支持超线程技术	是	是	是	是
集成显卡	否	是	否	否
计划上市时间（2003年）	4月	5月	5月	5月

上述几款芯片组都搭配ICH5南桥芯片，增加了对串行ATA接口的支持。在AMD的平台上，如同上文中指出的那样，VIA的KT400A也将支持串行ATA接口，主板厂商将不需要再额外增加一颗串行ATA控制芯片了。在Intel和VIA这两大芯片组厂商的带动下，今年串行ATA接口会真正推广开来，从而加快硬

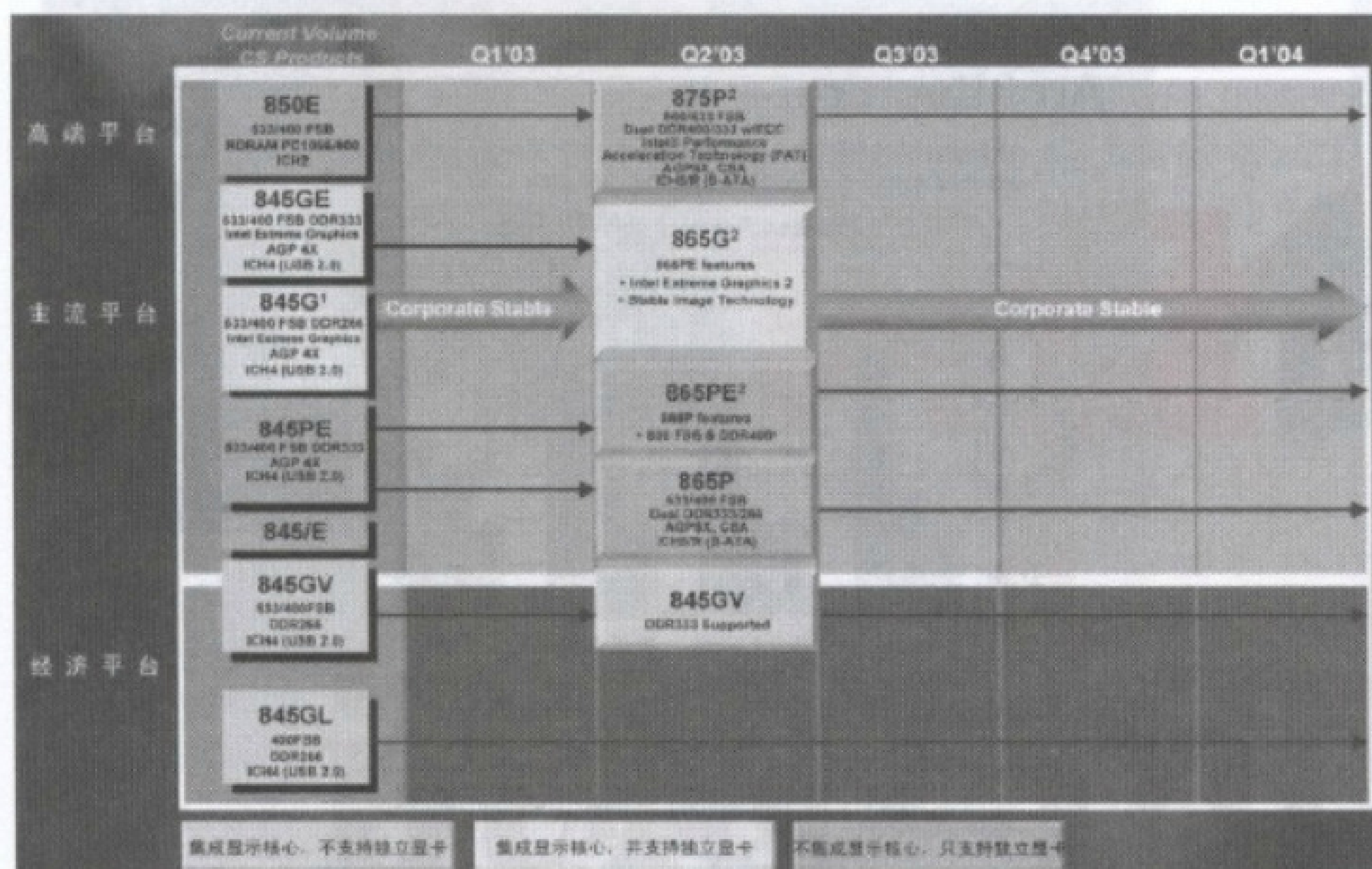


图5：今年到明年初Intel的芯片组发展计划。

盘从并行ATA（Parallel ATA）向串行ATA的过渡。

对于其他芯片组厂商来说，无法获得Intel 800MHz前端总线的技术授权无疑是很痛苦的事情，被剥了一层又一层皮的感觉一定很不好受。NVIDIA不会转向Intel平台，VIA照样还会在得不到Intel正式授权的情况下，发布自己的P4X600、PT600和PT800芯片组，这样也注定VIA同类型芯片组很难被华硕、技嘉和微星等一线主板厂商所采用。另外两家厂商SiS和ALi的芯片组部门都已被联华电子（UMC）直接或间接控股，未来以一家公司的名义争取Intel的授权应该是预料中的事情。ALi针对800MHz FSB的产品开发计划肯定会被砍掉，只剩下SiS的648FX芯片组。SiS648FX除支持800MHz FSB外，还支持DDR400和AGP 8×，而且其南桥芯片很可能会增加对SATA的支持。这样到今年夏天，800MHz的FSB、双通道DDR400、串行ATA接口和AGP 8×接口将会成为Intel平台的新标准。

三、AMD：Athlon 64大锤出击

Intel大幅度提升Pentium 4的指标，必将使AMD Barton核心的Athlon XP处于更困难的境地。尽早推出下一代的桌面处理器——Athlon 64是AMD必须作出的反应。AMD已宣布9月份会准时推出ClawHammer核心的Athlon 64处理器（图6、7），这个“大锤”采用全新的x86-64架构，将是第1款64位的主流桌面处理器。它集成128kB的一级缓存和1MB的二级缓存，采用0.13微米制造工艺和SOI技术，Socket 754接口。Athlon 64的起跳频率预计是3400+（2.00GHz），将会大大改善AMD在速度竞赛中的困难处境。而明年Athlon 64将转

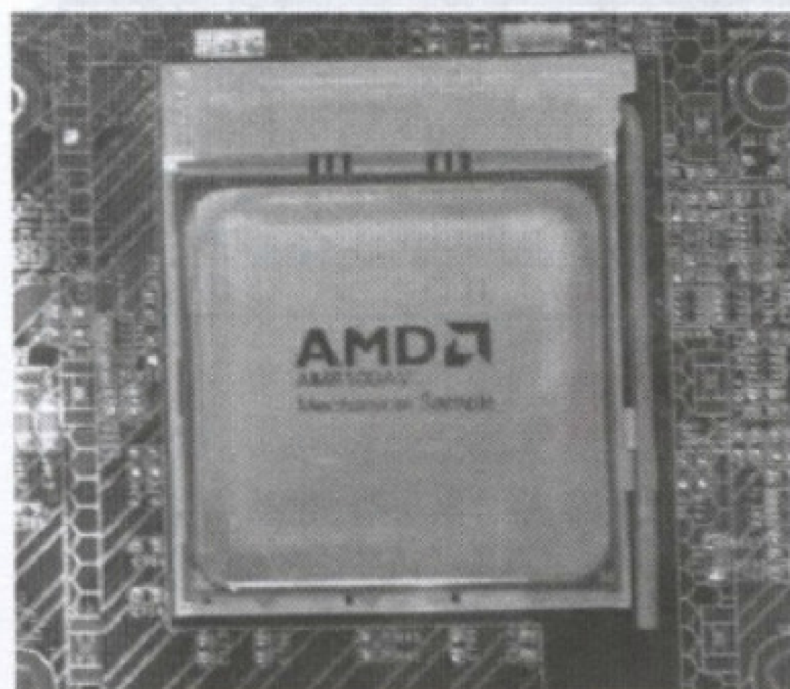
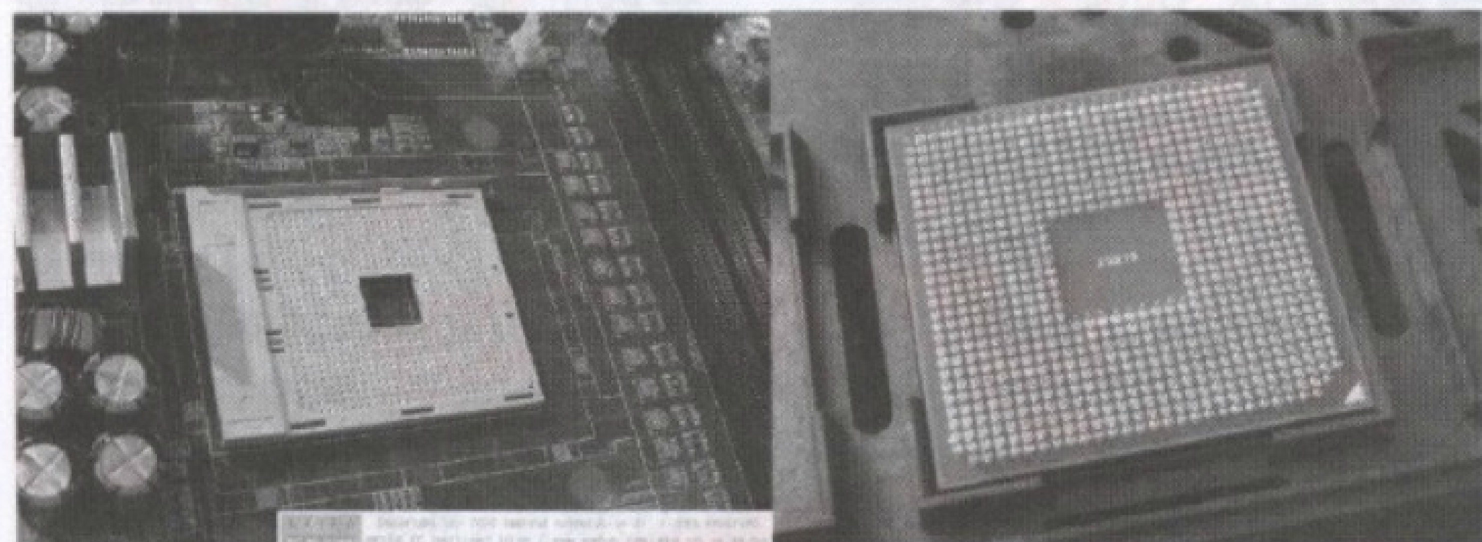


图6：静静地躺在Socket 754插座上的“大锤”


图7：Socket 754插座和Athlon 64背面密密麻麻的针脚。

向新的San Diego核心及0.09微米制造工艺。

Athlon 64能否重现1999年Athlon处理器问世后的辉煌局面，一方面取决于它本身的技术指标和性能表现，另一方面也要取决于软件和其他硬件厂商的配合情况。没有成熟的64位操作系统与之配合，Athlon 64的性能优势就无从谈起。由于AMD和微软在针对Intel方面利益一致，双方肯定会协商好Athlon 64和64位Windows的发布时间。问题是那些我们广泛使用的应用软件能否为64位的Athlon 64进行优化？如果AMD不能成功地游说软件开发商们这样做，那么即使有微软的配合，Athlon 64的优势也难以充分发挥。

在芯片组的支持方面，AMD自己的8151/8111、VIA的K8T400及集成显卡的K8T400M/K8M400芯片组、SiS的755/963芯片组、ALi的ALI1687/1563芯片组都已准备就绪，就等着Athlon 64正式上市了。需要说明的是，VIA的3款K8芯片组本来计划搭配VT8235南桥芯片，只支持ATA/133，并不支持大势所趋的SATA，VIA很可能到时候会把南桥芯片升级为支持SATA的VT8237。

针对低端市场，AMD还将发布简化版本的Athlon 64处理器（图8），代号为Paris，同样采用0.13微米制造工艺和SOI技术，但只集成256kB二级缓存，这种做法显然和当初Athlon和Duron处理器产品划分、市场区隔的策略如出一辙。在过去的两三年时间内，Duron处理器是许多玩家心目中性价比最高的CPU，256kB二

Q1'03	Q2'03	Q3'03	Q4'03
	Athlon 64 1MB L2 3400+/3100+/2800+	Athlon 64 1MB L2 3700+/3400+	Athlon 64 1MB L2 4000+/3700+
		Athlon 64 Paris 256KB L2 3200+	Athlon 64 Paris 256KB L2 3500+/3200+
Athlon XP"Barton" FSB333 3000+/2800+/2500+	Athlon XP"Barton" FSB333 3000+/2800+/2500+	Athlon XP"Barton" FSB333 3200+/3000+/2800+/2500+	Athlon XP"Barton" FSB333 3200+/3000+/2800+
Athlon XP "Thoroughbred" FSB333 2700+/2600+	Athlon XP "Thoroughbred" FSB333 2700+/2600+	Athlon XP "Thoroughbred" FSB333 2700+/2600+	Athlon XP "Thoroughbred" FSB333 2600+
Athlon XP "Thoroughbred" FSB266 2600+/2400+/2200+/2100+/2000+/1900+/1800+/1700+	Athlon XP "Thoroughbred" FSB266 2600+/2400+/2200+/2100+/2000+/1900+	Athlon XP "Thoroughbred" FSB266 2400+/2200+/2000+	Athlon XP "Thoroughbred" FSB266 2400+/2200+

图8：AMD关于Athlon 64的产品开发蓝图

级缓存的Athlon 64处理器很可能会继承它的这一优点，注重性价比的消费者不妨关注一下这个简化版本。在2003～2004年，Paris内核的Athlon 64简化版将扮演过去Duron处理器的角色，现在还不知道AMD会不会赋予它一个新的品牌名称，或者就叫“Duron 64”好了。

尽管2.0GHz以后的Celeron（赛扬）处理器都采用了Northwood核心，但Intel为了进行有效的产品区隔，把Celeron的二级缓存削减到128kB，且前端总线限制在400MHz。结果造成一部分低端消费者也对Celeron颇有微词，AMD推出的Paris核心无疑对他们有很强的吸引力。虽然在Intel的Roadmap里，并没有提升Celeron

指标的计划，但笔者估计，为压制Paris的势头，Intel很可能会在第3季度把Celeron的前端总线提高到533MHz，或者把二级缓存增加到256kB（这就很像当初从铜矿Celeron到图拉丁Celeron的变化），这将视Paris的威胁程度而定。

四、Intel：Prescott核心有备而来

可以肯定的说，Intel准备推出的Prescott核心的Pentium 4主要是针对AMD的Athlon 64处理器的。在此之前，Northwood核心P4的一系列指标提升，如前端总线从533MHz提高到800MHz、支持双通道DDR400等，也是为Prescott核心的推出铺平道路、完成技术上的平滑过渡（如表3所示）。

表3 三种核心参数比较

	目前的Northwood核心	改进的Northwood核心	Prescott核心
FSB（MHz）	533/400	800/533/400	800/533
制造工艺（μm）	0.13	0.13	0.09
L1 Cache（kB）	8+12	8+12	16+12
L2 Cache	512kB	512kB	1MB
核心电压	1.5	1.5	N/A
内存支持	DDR333	双通道DDR400	双通道DDR400
指令集	MMX/SSE/SSE2	MMX/SSE/SSE2	MMX/SSE/SSE2/SSE3

作为大幅领先的一方，Intel在今明两年并不会急于把桌面处理器过渡到64位，而是会进一步挖掘NetBurst架构P4的潜力，而Prescott核心则对NetBurst架构进行了优化（如图9所示）。Pentium 4处理器具有20级的管线，好处是有利于提高时钟频率，不利之处是造成IPC（Instructions Per Clock Cycle，每周期执行的指令数）值偏低，从而影响了性能，也就是P4发展初期常被人诟病为"高频低能"的原因。Prescott核心改进了管线的分支预测算法，可避免过大的管线堆栈消耗；增加了13条SSE3指令，其中包括1条专门针对视频解码的指令，2条增强Hyper-Threading技术的指令，此外还改进了电源管理功能以降低功耗。

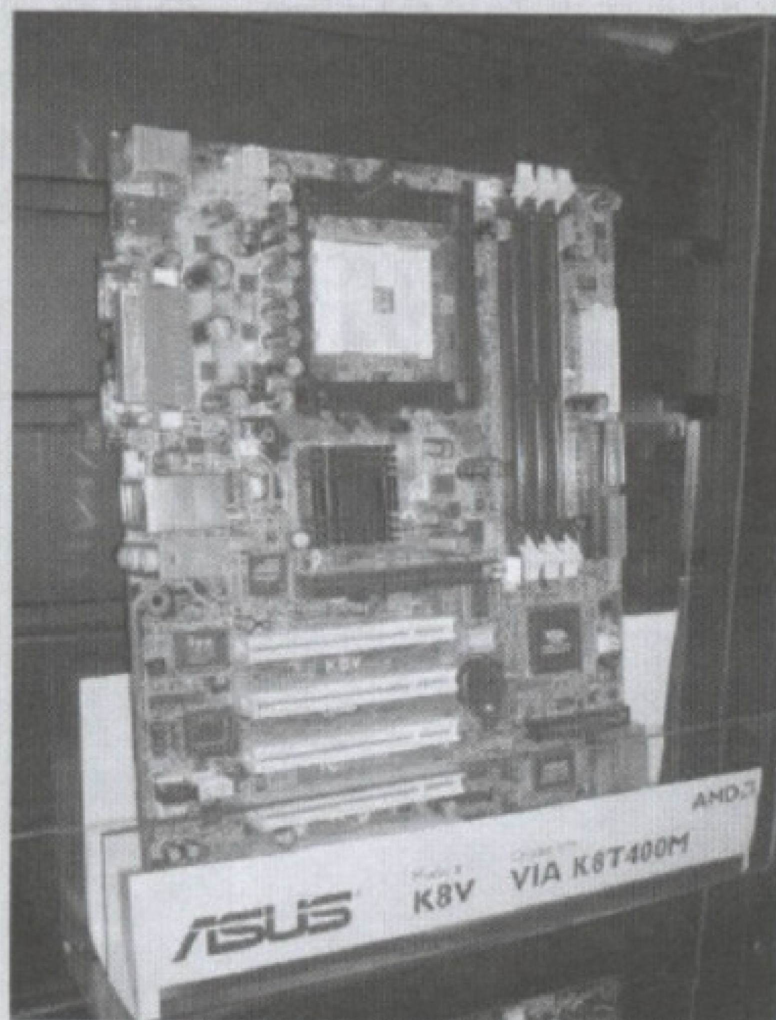


图9：华硕推出的支持Athlon 64的主板

Prescott核心的一级数据缓存（L1 Data Cache）从原来的8kB增加到16kB，二级缓存从原来的512kB扩展到1MB。采用0.09微米制造工艺，起始频率至少为3.2GHz，时钟频率的提升潜力可高达4～5GHz。对于一向注重时钟频率并引以为豪的Intel来说，这简直是如虎添翼（图8）。其实从去年年底到现在，Intel已大大放慢了提升Pentium 4主频的节奏，最重要的原因就是它在这方面已遥遥领先于AMD。不过面对AMD即将推出的Athlon 64，Intel也不敢掉以轻心。Prescott核心的Pentium 4处理器预计将在今年第4季度上市，而它能把CPU主频的记录提高到一个什么样的数值，将取决于Athlon 64在这方面的表现。

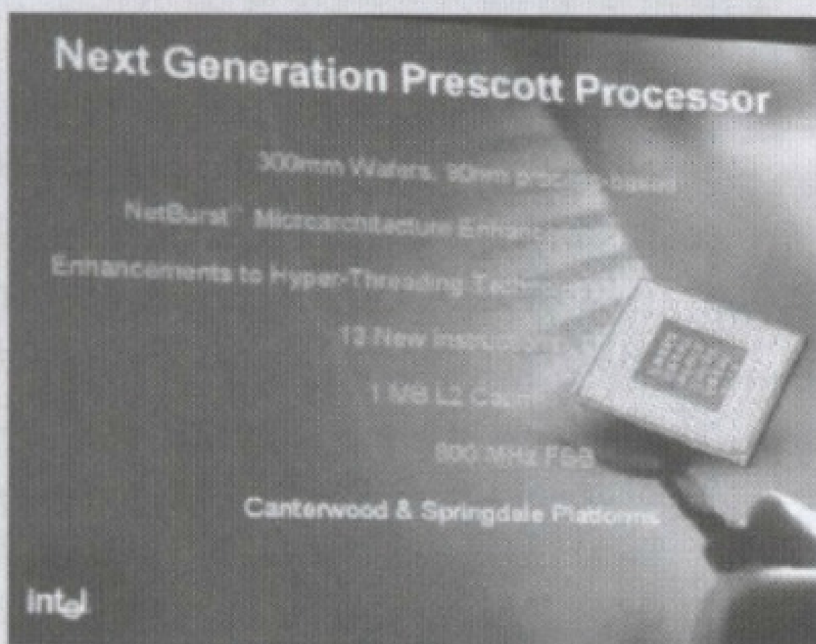


图10：Intel用来对付Athlon 64的Prescott核心

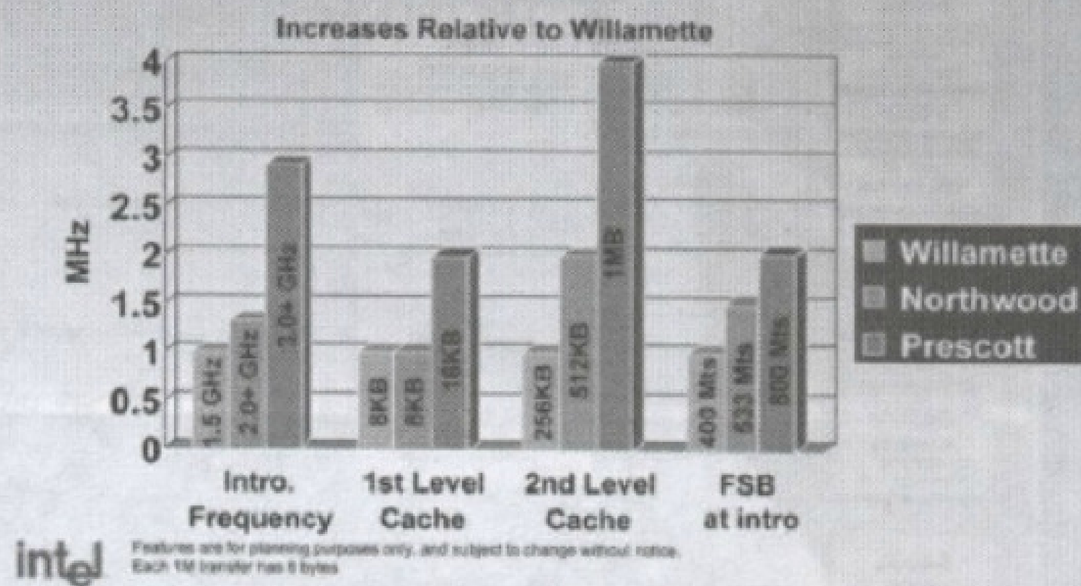


图11：Prescott核心将使Intel如虎添翼。

Prescott核心相对于Athlon 64的一个非常显著的优势，就是它的平台完全是平稳升级，水到渠成。凡是基于i875P、i865G和i865PE芯片组的主板都可支持它，因此能很自然地从改进的Northwood核心过渡到Prescott核心。在Prescott核心Pentium 4推出以后，低端的Celeron处理器也会在今年底或明年初逐步过渡到这个新的核心和0.09微米制造工艺，支持533MHz FSB，集成至少256kB的二级缓存。

因此，预计到2003年底，Intel和AMD处理器的对阵情形如表4所示：

表4：今年年底主打产品（预测）：Intel vs. AMD

指标 \ 产品	高端		中低端	
	Intel	AMD	Intel	AMD
	Pentium 4	Athlon 64	Celeron	Pari
核心	Prescott	ClawHammer	Prescott	Paris
FSB（MHz）	800/533	800	533	800（?）
外频（MHz）	200/133	200	100	200（?）
L1 Cache	16+12kB	64+64kB	16+12kB	64+64kB
L2 Cache	1MB	1MB	256kB	256kB
制造工艺（μm）	0.13	0.13	0.13	0.13

后记

对于Intel和AMD这两个彼此知根知底的对手来说，处理器的更新换代，不仅取决于自身的技术储备和产品研发的进展情况，还要看市场的变化和对方的动作。这就如同高手打牌，究竟出哪张牌、何时出牌，既要看自己手中掌握的牌，还要看对手已出了哪些牌、并分析他可能会出的牌。因此厂商们的产品开发计划往往会不断进行调整，本文的分析也并不完全局限于它们已公布的Roadmap，而是在对比中分析大致的走势。究竟Intel和AMD谁能在今年更胜一筹、占据上风，还是让我们拭目以待吧。

浅谈闪盘的选购与维护



随着移动存储市场需求的迅速膨胀，越来越多的厂商纷纷介入这一领域，致使市场竞争愈演愈烈，其中尤以闪盘为最。据悉，与2001年相比，2002年国内闪盘市场的销量增长了数十倍！然而，面对方便实用、却又良莠不齐的闪盘产品，我们该如何认识和选购呢？

■广东 廖年旺

一、闪盘概述

闪盘是一种采用Flash Memory(即闪存，属于非挥发性内存，断电后数据也能保存)芯片作为存储介质，具有EEPROM(Electrically EPROM)电擦除的特点，并能通过USB接口与电脑交流数据的迷你型活动电子盘。由于是电读写介质，因此闪盘完全不受磁性干扰和影响，这是它与其他传统磁介质存储器的最大不同；而且它具有相对简单的内部结构，发生碰撞时也不易丢失数据，可靠性较高。

虽然从原理上说，“闪盘”并非光磁存储设备，体积和形状也与软盘、硬盘、光盘相距甚远，但由于人们普遍把它当作为软盘的替代品，因此也习惯用“盘”来称呼，比如“电子软盘”或“闪存盘”。市面上这类产品被赋予闪存、闪盘、优盘、易盘、U盘、捷盘、移动存储棒等名称，其实都是同一类产品。

闪盘具有即插即用、抗震性能强、防磁防潮、可靠性较高等优点，而且存储容量相对较大，体积小重量轻，便于携带。目前32MB容量的闪盘价格普遍都在100多元，16MB的多在百元以内，个别16MB的产品价位甚至接近50元，这与普通软盘已很接近了，但在容量和性能方面却远远超过软盘，因此是目前移动办公及文件交换的理想存储设备。

二、闪盘选购要点

1.看制作材料

从结构上分，闪盘有AND、NAND、NOR、DiNOR等多种类型，目前以NAND(逻辑与)和NOR(逻辑或)最为常见，NOR类型的闪盘(以下简称为NOR)支持随机读写，具有较高的读入速度、故障率少、擦写次数高的特点，其储存块大小在64~128kB之间，而NAND类型闪盘(以下简称为NAND)储存块的大小为8~32kB。两者的特性如下表所示：

类型	擦写次数	块的大小	排列方式	储存容量	故障率	成本
NOR	10万次	64~128kB	并行	较小	相对较低	较高
NAND	100万次	8~32kB	串行	较大	相对较高	较低

从速度上说，NAND型闪盘的单元排列是串行的，而NOR型闪盘则是并行的，因此NAND的擦除速度远比NOR的要快；在写入速度方面，NAND的也要较NOR的快很多，但读取速度却比NOR的慢一些。

由于NOR的并行排列数据的先天优势，其随机存取(因为这样CPU读取资料时，不一定要从头开始读取，随时可用相同速率从闪盘的任何地址中读写数据)速度也比较快，可随机按字节写入。不过，因为由于NOR型闪盘的最大缺点就是容量小，较高存储容量的产品也只在64MB左右，因此适用于存储容量较小、要求读入速度快、安全度较高的数据文件。

与NOR型相比，NAND型闪盘的最大优点就是容量可以做得很大，市面上512MB存储容量的产品也已很普遍了；另外它成本相对较低，擦写次数较高，约在100万次。NAND的存贮单元的读写是以页和块为单位来进行的(一页包含若干字节，若干页则组成储存块)，这样就可部分弥补串行传输的不利，适合大容量数据的传输，这方面比较像硬盘的存贮原理。但由于NAND的电子盘模块结构，内部不存在存储控制器，并且是串行地存取数据，因此随机存取速度较慢，出现坏块时也会随机分布且无法修正，可靠性相对NOR型要低一些。因此，NAND型闪盘适合当作电子硬盘保存一般的大容量数据。

在选购闪盘时，NOR和NAND类型闪盘的区分，购买前可从网上查找、了解具体资料，购买时可从闪盘的外包装和说明书中查看(通常在说明书里)。NOR型闪盘所用的Flash芯片只有16MB和32MB两种，因此对应的闪盘只有16MB、32MB和64MB这3种容量(由于体积关系，不能放入太多芯片)，它在早期的闪盘产品中比较常见。但目前大多数厂商，出于成

本考虑，大多采用NAND类型的Flash芯片，尤其是128MB或以上存储容量的闪盘，几乎都是采用NAND类型的Flash芯片制作，因此它是目前大家接触得最多的类型。

2.看制作工艺

看电路。如果闪盘的外壳是透明的，应注意内部电路采用的各种芯片（也可查看相关的参数说明），是否为三星闪存芯片、OTI控制芯片等名牌元器件，贴片电阻和电容是否排列整齐，焊点是否圆润光洁，做工是否严谨规范，以防止购买了偷工减料的杂牌劣质产品。

看接口。一般来说USB2.0接口闪盘的实际传输速率在USB1.1的6~10倍之间，虽然与理论值相差甚远，却也有数倍的增长。另外，在内部芯片颗粒一样、USB传输规范相同的情况下，闪盘之间数据读写速度的差异，主要由主控芯片的优劣决定，而电路设计上的差别也会给速度带来影响，所以不同厂商的闪盘是有一些差异的。因而在资金充裕的情况下，采用USB2.0接口和名牌元器件、制作工艺精密的名牌闪盘应是首选。

看外观。好的闪盘应采用质量较好的塑料、橡胶或金属等材质的外壳，最好选择采用高强度、耐磨烤漆，工艺精良、边角齐整缝隙严紧的闪盘。因为闪盘毕竟是长期随身携带的产品，通常都可使用几年时间，如果使用不久就出现脱漆的现象，甚至于斑痕累累，看上去多少都会有些不舒服。

3.看附加功能

目前各大闪盘生产商为增强市场竞争力，纷纷为闪盘增加了例如免驱动、可启动、随身邮、移动QQ、杀毒型、数据加密等功能。其中以支持启动的功能最受欢迎，它是指可通过模拟USB-FDD（USB软驱）、USB-HDD（USB硬盘）或USB-ZIP（USB ZIP设备），实现电脑的启动引导，就像用一般的启动软盘、光盘那样，这一功能在全外置或光软互换笔记本上尤其实用。但是要使用这一功能，需要电脑的主板BIOS支持相应的USB设备启动模式，否则即使选购了带这一功能的闪盘，也毫无作用，因此选购前应先看看自己的主板支持哪一USB设备启动模式，然后再针对性地进行选择。

闪盘的加密功能，分有硬件加密和软件加密两种，其中硬件加密的加密性能相对高一些，选购时应关注这一点。而软件加密则不必考虑，只因软件加密功能和例如随身邮、移动QQ等不少附设功能，只是在闪盘中安装了例如Foxmail、腾讯QQ、金山毒霸等相关软件而已（其中许多软件都可从网上免费下载，而且很多都具有随时有可能升级、更新的特性），但其售价一般却要较普通闪盘贵数十元。

无驱型闪盘只是针对WinMe以上版本的操作系统而言，在Win98系统中还是需要安装驱动程序的，这是所有USB闪盘都拥有的功能，选购时也可不必考虑这一因素。另外，如果用户经常使用手机传输数据，可以优先考虑具有红外传输功能的闪盘产品。

4.看容量、价格和兼容性

在存储容量和价格方面，选择时应考虑自己的具体用途和需要，如果在使用时经常剩余较大空间，会造成对资源的浪费。如果平时只需满足小型数据的移动存储，比如工作备份、文档文件记录、实现启动等，购买低容量的16MB或32MB闪盘就已足够了。如果经常需要记录大量数据，比如MP3歌曲、数码照片、视频片断等，那么可以购买大容量的64MB（价格在200多元）、128MB甚至256MB闪存产品（价格通常超过300元）。

是否易于升级（比如可通过扩展存储卡扩充容量）也是选购闪盘时需要考虑的，因为选择一个易于升级的闪盘，可有效地保障自己初次资金的投入，尤其适用DIY一族。

此外，选择时还需注意闪盘的兼容性，虽然有不少牌子的闪盘产品可完全兼容Windows和Linux系列操作系统，但却也有一些产品支持的系统极少，例如仅支持Windows 2000或其他个别系统，因而大家在选择时须留意包装和说明书，查看产品对各系统的兼容性。

5.看品牌和售后服务

由于闪盘的物理结构比较简单，制造所需的技术含量并不高，因而导致目前市面上的牌子种类繁多，在这当中也会像普通内存那样有良莠不齐的现象。虽然某些杂牌厂商的产品价格相对较低，但实质上却是“低价低质”，例如一些厂商在PCB电路板和细小元件上偷工减料，采用拆机的旧芯片，甚至以次充好、仿制假冒名牌产品，售后服务一般也很难得到保障。

因此，建议选购闪盘时不要贪图便宜，购买不知名厂家的产品，导致不必要的麻烦。最好可选择知名厂商的品牌产品，除了产品品质有可靠保障之外，也能获得良好的售后服务。朗科优盘、爱国者、鲁文、LG、现代、TCL等品牌的产品都有较好的质量保障和售后服务。

三、闪盘维护小常识

也许大家从闪盘的广告词中看到其使用期可达10年，甚至更长，其实这只是理论值而已。应该如何让闪盘延年益寿呢？首先，要选购一个优质的闪盘，打好先天的基础，然后在日常使用中注意以下事项：

1.由于常见的NAND型闪盘保存数据资料时以“串行”的方式存取，因此假如用户在闪盘里增加或者删除了一个文件，原先保存在里面的数据就会重新更新一次，以新的排列顺序将文件保存在盘区里，这样里面保存的文件个数越多，重写次数也会越多，从而加快了闪盘损耗。因而建议大家使用闪盘时，尽量不要保存太多零散的文件（比如直接将收藏夹、快捷方式复制到闪盘里，建议先用Winzip之类的软件将其做成压缩包再保存），同时在增加、删除文件时，最好一次性完成所有增加或删除操作，这样会在很大程度上减少闪盘写入次数，从而能使用得长久一些。

2.虽然USB闪盘支持热插拔，但USB口毕竟是物理接口，经常插拔容易松动，插不进去时特别注意不要使用蛮力。为保护主板和闪盘的USB接口，建议使用USB延长线，这样可以有效延长其寿命。

3.如果在Windows98系统下用闪盘，在指示灯亮的时候（即正在读写数据时）不要拔去闪盘，如果强行拔出容易造成损坏。而在Windows98以上版本的Windows系统中闪盘，不用时须打开任务栏右边的（系统托盘中的）USB设备图标，执行“安全删除硬件”的方式卸载闪盘，然后再拔下闪盘。

4.闪盘上通常会有类似软盘的读写开关，用来控制只读和读写状态。在闪盘与主板相连接时，尤其是正在读写数据时不要对其进行切换，应先将闪盘拔出，将状态切换后再接回主机上。如果有其他功能的切换开关，也要按照这一方式操作。

5.从上面的介绍中我们知道，闪盘保存文件数据的方式比较特别，因此最好不要使用磁盘碎片整理软件对闪盘进行整理，否则将严重影响其使用寿命。此外，不要经常反复地将闪盘格式化成不同的分区格式。

6.应防止在严酷的环境（例如严寒、高温）中使用闪盘。

游戏设备漫谈

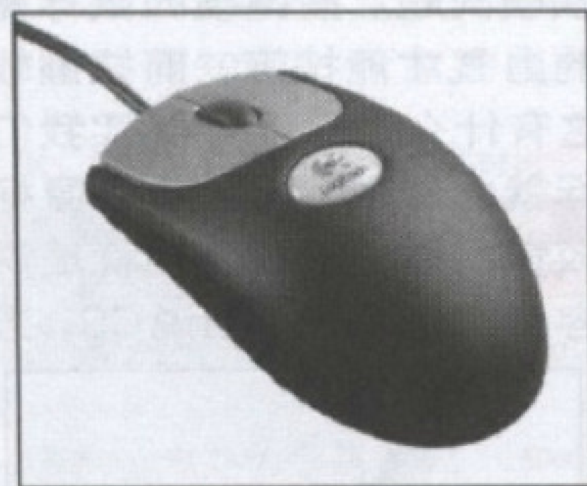
撬起地球？给个支点先！

■河北 散装酸奶

随着CS（反恐精英）游戏的流行及WCG2002的大力宣传，电子竞技这个新生事物已渐渐得到国人的认同。如今谈起电子游戏一词，不再像几年前谈到毒品和色情那样让人紧张了，人们已慢慢开始正视游戏这个本应当蓬勃发展的产业。而随着CS和《雷神之锤》等竞技类主视角射击游戏（FPS）的流行，一个新的话题——游戏设备，已成了各位游戏爱好者闲聊时的谈资。

对比几种游戏类型，可以说FPS类游戏的要求最苛刻，这里"苛刻"的含义主要包括对电脑主机的硬件要求、对个人技战术的要求及对游戏设备的要求等3个方面。如果抛开个人技战术方面的影响，一套设计合理，使用顺手的游戏设备无疑会使我们如虎添翼。下面，我们就FPS游戏所使用的鼠标、鼠标垫和键盘这3方面来谈谈游戏设备的选择。

一、鼠标



普及型的光电鼠标——罗技极光旋貂

如果你去过很多大型的电子竞技比赛赛场，就会发现在FPS阵营里，绝大部分参赛选手选用的是罗技和微软的鼠标。这难道是预定好了的？抑或是追赶一种潮流？当然不是。罗技和微软的鼠标绝不仅仅靠广告宣传占领玩家心理，其合理的设计和超常的技术指标才是选手选择它们的硬道理。那么，怎么选择一款适合自己——或者说适合FPS游戏的鼠标呢？

1.外形

首先，鼠标是FPS游戏设备中的重中之重，一款符合手形的产品绝不是为了单纯的享受和炫耀，合乎人体工学的设计会使你的移动和点击更准确和高效；当然，这种作用是潜移默化的，而且好的人体工学设计还会减轻人体的疲劳度。我们很容易发现，好多高档鼠标都是设计单手持用的（多数为右手），而更多的入门鼠标却是左右对称设计（左右手都适合）。

很显然，高端鼠标和入门鼠标的市场和应用定位不同：入门型鼠标注重的是市场占有率，所以有着一般的性能、亲和的价格及高度的适应性；而高端鼠标则明显不同，最好的表现和最舒适的使用感受才是它们追求的首要目标。多数高端鼠标选择右手适用造型，这是最大限度追求舒适性和高效性的突出表现。另外，购买鼠标时一定要用手握一下，一是感觉一下鼠标的外形，还有重要的一点就是试一下鼠标大小是不是适合你的手形，因为欧美厂商生产的鼠标明显偏大（比如微软的IE3.0），显然不适合手型小的男士和绝大多数女士。

2.内部构造和技术指标

说完外形，下面涉及到内部了。目前鼠标主要分两种：机电式和光电式（不会有太多人会选择轨迹球玩FPS游戏吧）。

先说说机电式，用过的人都知道其最大特征就是鼠标下面有一个又大又重的滚球。不管我们玩的游戏是2D还是3D的，最终显示在屏幕上的都是平面图像，也就是说是二维的。那么，只要有横坐标X和纵坐标Y，我们就可表示平面上的任何一个点。当我们移动鼠标时，下面的滚球随之滚动，滚球再带动两个与之接触并互相垂直的滚轴转动，滚轴上的栅格转动不断遮挡光线通过，通过光电式编码器形成电子计数，转换成脉冲信号传入计算机，以确定光标在屏幕上的正确位置。

用过机电式和光电式鼠标的人很容易感觉到前者的不足：由于鼠标的移动要带动底下相对较重的滚球移动，使用时我们就会觉得鼠标里老是有个东西来回晃荡，尤其在快速移动鼠标时这种感觉更明显。而且，由于机电式鼠标的先天不足，其定位总是不够理想，这也是其即将退出历史舞台的原因之一。不过，机电式鼠标并不总是性能差的代名词，


外形怪异的Razer Boomslang 2000是每位Q3爱好者梦想的利器。

喜欢Quake Ⅲ的朋友也许知道有一款叫做Karna Razer Boomslang 2000的机电式鼠标，其2000dpi的精度是绝大多数鼠标望尘莫及的。一款滚轮鼠标达到如此精度确实叫人佩服，因此成为Quake Ⅲ爱好者梦寐以求的装备。

过去的2002年是光电鼠标迅速发展的一年，与机电鼠标相比，光电鼠标使用轻便，寿命更长久，而且不用经常做清洁工作。下面我们详细介绍一下光电鼠标的几个重要指标。

刷新率：虽然光电鼠标相对老式机电鼠标有着很多优点，但它有一个致命伤，那就是刷新率不够的问题，尤其当我们在游戏中做快速转身动作时，刷新率不够的鼠标简直没法使用。我们都见过底部泛着红光的光电鼠标，很是好看。其实这里的红光并不是装饰，它照亮鼠标的采样表面（鼠标垫或桌面）形成漫反射，反射后的光传到鼠标里面类似人眼的CMOS传感器，这个传感器每秒钟都以固定频率接收采样表面反射回来的图像，然后把两次接收的图像进行对比，从而计算出鼠标移动的方向和速度，这个接收频率便是光电鼠标的刷新率。

目前一般光电鼠标的刷新率多为1500次/秒。也许有人会觉得每秒扫描1500次已够用了，1500的确不是个小数目，但传感器接收的图像非常小，几乎是一个点，1500个点连一起也不是很长。也就是说，当我们每秒移动鼠标的距离大于这个长度时（事实上为了使两次采样的图像有可比性，每秒移动的最大距离还要小于1500个采样点连起来的距离），传感器采集的这1500个图像就不连续，前后两次采集的图像也就没什么关联性，这样鼠标会分辨不出这两个图像的相对位置，当然也就无法判断鼠标移动的方向和距离了，于是就会出现鼠标指针找不着北的现象。以前，罗技的一些产品刷新率能达到2000～2500次/秒，但即使是这样的速度对游戏中的快速转身问题还是于事无补，在当时曾有过光电鼠标不适合玩游戏的谈论。

为解决这一问题，罗技推出了双光头的极光飞貂，两个传感器互补，使这款鼠标在游戏中的表现有了明显提高。而微软的IE3.0（光学银光鲨）鼠标却拥有高达6000次/秒的刷新率（事实上这也是目前微软的大多数光电鼠标的刷新率），这使得它在游戏中的表现几近完美——无论你在游戏中有多么苛刻的移动要求，这款鼠标绝对会让那些对它颇有微词的人立刻闭嘴。另外，罗技不久前也推出了MX系列的鼠标，5000次/秒的刷新率和800dpi使得好多人目瞪口呆（虽然刷新率没有微软的高，但罗技增大了CMOS像素数，使其移动性能要优于微软的鼠标，关于这方面的技术细节，大家可参考有关文章），罗技也凭借该系列鼠标夺回了市场上性能之王的称号。

罗技的极光飞貂也采用非对称设计，两个光头基本上解决了老式光学引擎扫描频率低的问题。

分辨率：实际上就是鼠标每移动1英寸的距离传回的移动信号个数，用dpi（Dots Per Inch，每英寸点数）来表示。那么如果一款鼠标的分辨率为400dpi，那么它每移动1英寸，就传回400个移动信号供计算机处理。如果抛开其他因素，我们可大致认为400dpi的鼠标每移动1英寸的距离，指针在屏幕上就移动400个像素点，800dpi的鼠标就移动800个像素点。也就是说，鼠标移动同样的距离，800dpi的鼠标在屏幕上移动的距离是400dpi鼠标的2倍。

那么，800dpi的鼠标相比普通鼠标有那些优点呢？我们知道，以上假设是抛开了鼠标驱动等相关因素分析的，既然鼠标要用驱动程序驱动，那么在游戏中，我们自然可设置鼠标的移动速度。又一个假设：当我们在玩CS这样的游戏时，我们把400dpi和800dpi的鼠标移动和屏幕上指针（准星）的移动使用同样的对应关系，也就是说，移动同样的鼠标距离，两种鼠标的准星移动距离也是相等的。很显然，在准星移动相同距离的过程中，800dpi的鼠标传回信号数目是400dpi鼠标的2倍；


无论什么时候，只要我们谈论光电鼠标就不得不提及微软经典的IE3.0。

也就是说在这相同的移动距离中，800dpi鼠标传送信息的密度为400dpi的2倍。那么，当我们在游戏中遇到紧急情况要移动准星时，鼠标从静止到移动的过程中，800dpi的鼠标要先于普通鼠标产生准星反应，也就是反应速度快。那么在移动中的反映便是：800dpi的鼠标移动要比普通鼠标更细腻和准确了。

其实，鼠标的标称分辨率表示的只是最大值，而在快速移动的过程中，高dpi的鼠标要丢掉一些回馈点数信息，也就是达不到标称数值。这是为了达到高速移动目的所必须付出的代价。这也就是为什么微软迟迟没有对其鼠标产品的分辨率参数进行升级的原因了，微软的设计人员认为，与其在高速移动中丢掉一些数据，不如干脆保留400dpi的精度，而把精力放在提高其他参数上。这和罗技的观点明显不同，罗技很早就把鼠标的精度提高到800dpi了。

微动开关：首先声明这里并不讨论微动开关是否为欧姆龙的问题（*编者注：欧姆龙为日本著名的微动开关供应商，罗技、微软和许多其他欧美厂商的高档鼠标中都采用欧姆龙的微动开关*），而是讨论一下与我们最直接的问题——感觉。

无论鼠标使用什么微动开关，最终的手感才是我们追求的主要问题。当然，使用欧姆龙或太仓科技（*编者注：它是另一微动开关提供商*）的微动开关可能在可靠性和寿命上更胜一筹。用过不同鼠标的人可能感觉到，不同鼠标之间按键的最大差异就是驱动力，也就是俗话说的按键软硬问题。按键硬的鼠标需要我们用比较大的力气才能按下，而按键软的鼠标则相反。这有什么关系呢？其实我们感觉一下两种鼠标就会知道，按键软的鼠标更容易达到一个较快的按键频率，也就是说按键软的鼠标更容易按得快。比如说CS，当我们换用手枪时，手枪的单发子弹杀伤力比较弱（沙漠之鹰除外），而且是点一下发射一颗子弹，那么在相同时间里，如果我们点击鼠标的频率加快，那么手枪杀伤力会随着点击的加快直线上升。



罗技的高端鼠标MX500——极光云貂

但这里说的按键“软”可不是那些廉价鼠标表现出来的“疲软”，而是驱动力比较小罢了，千万不能理解为软绵绵的意思。当我们按下按键后，微动开关要迅速弹起等待下一次按动，如果软绵绵的话就谈不上快速点击了。

那么按键的驱动力与什么有关呢？除微动开关本身的设计外，还有一个重要因素就是微动开关在键板下的位置。拆过鼠标的朋友都知道，鼠标的键板是一端与鼠标上盖连接的（绝大多数是后部），于是我们很容易发现，这是一个典型的杠杆，手指的下压力和微动开关的反向弹力是这个杠杆运动的主要两个力，既然微动开关已确定（反向弹力决定），那么力臂就是决定这个杠杆性能的主要因素了，也就是微动开关在键板下的位置问题。因此好的鼠标会充分考虑使用者握持鼠标时手指在键板上的位置，进而确定微动开关在键板下的位置，只有这样才能达到预期的驱动力效果。恰当的位置设计还会减少微动开关的磨损，使鼠标的寿命更长久。

似乎鼠标的重心问题在机电时代并不那么受人重视，但到了光电时代，这个问题就浮出了水面。大家可以感觉一下入门型的光电鼠标，其普遍存在的问题就是偏轻。由于光电鼠标没有了机电鼠标中笨重的滚球，内部完全是电子元件，所以普遍偏轻也不足为怪。为了追求手感和游戏中移动的稳重，许多高端鼠标在其内部添加了一块配重（多数为铁块），于是就产生了一个重心问题：到底把铁块放在哪里才最合适呢？

在游戏中，鼠标的移动基本分为两种，一种是以手腕运动为主的小幅移动，另一种则是以手臂运动为主的大幅移动。前者主要用于准星的移动和小角度转身，而后一种则是为了在游戏中快速而大幅度地转身。很显然，前者是我们在游戏中使用最多的动作，而且手腕的移动明显比手臂的移动更稳当和准确，所以现在也有很多人用多次的手腕移动代替手臂移动，实现大幅度转身。

如果我们分析一下手腕运动就会发现，这种运动是以手腕关节为圆心的圆周运动，鼠标的前端运动距离最长，而靠近手腕的鼠标后部运动距离最短。如果鼠标的重心太靠前，我们就会觉得它很难掌握，在做移动距离较大的瞄准动作时不容易停下来，容易把准星移过了；如果重心太靠后部，就会觉得鼠标发飘，没有稳定感。其实以上感觉并不容易被人察觉，一则现实中不会出现生产厂家把配重放在鼠标的前（后）端的极端情况，二则就是一个习惯问题，当我们习惯一件事物时，你不仅很难感觉到其优点，更糟的是同样也很难察觉它的缺点。这里大家只需知道，厂家在鼠标中加配重并不是为了压秤就行了。

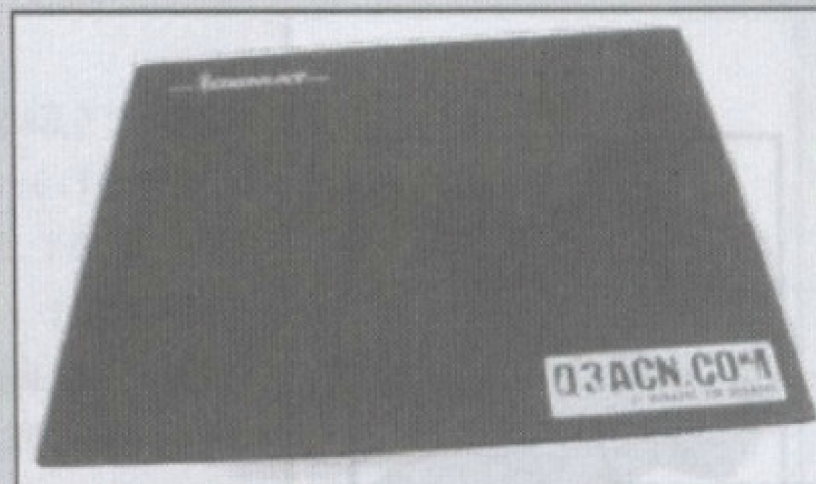
附：常见中高档光电鼠标参数对比

鼠标	DPI	刷新率（次/秒）	按键数量	备注
罗技极光旋貂	800	2000～2500	3	入门型光电鼠，但不是很适合FPS游戏
罗技极光飞貂	800	2000～2500	4	如今是新型光学引擎的天下，飞貂显得有些廉颇老矣，但独特的设计确实值得称道
罗技极光云貂（MX500）	800	5000左右	8	罗技市场反攻的主要武器，多达8个的按键确实叫人愕然
微软光学银光鲨（IE3.0）	400	6000	5	经典的设计仍然是玩家理想的装备
Razer Boomslang 2000	2000	不详	5	怪异的外形，更“怪异”的性能

二、鼠标垫

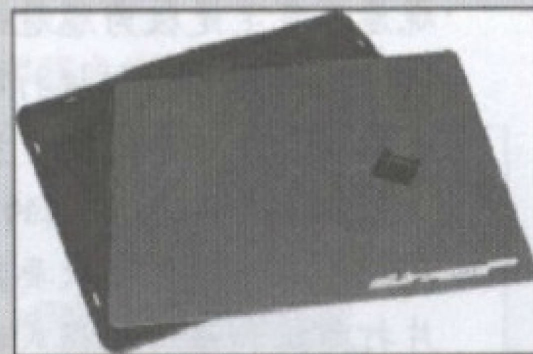
其实光电鼠标可以在几乎所有表面上使用，甚至包括你的大腿，这也是早期光电鼠标厂家宣传的重点，但在游戏中对鼠标的要求远比平时的移动和点击要高，所以一款好的鼠标垫就不会显得那么多余了。

前面我们已分析过，光电鼠标下是一个类似人眼的CMOS传感器，通过对比两次接收的图像来判断鼠标的移动方向和速度。但它毕竟没有人眼“高级”，如果图像过于复杂，鼠标就很难作出正确判断了。所以我们应尽量选择不透明、不会产生镜面反射且纹理尽量简单的纯色鼠标垫，因为漂亮的图案虽然好看，但光电鼠标却对它不“感冒”，所以如果你不想在游戏的关键时刻发生指针失灵这种严重的问题，还是回归简朴用纯色的鼠标垫吧。还有一点，由于常用的大多数光电鼠标的LED是红色的，所以还是放弃你喜欢的红色吧，因为那样的鼠标垫会让你的鼠标变成“色盲”。这下大家应该明白，为什么有些很漂亮的鼠标垫并不如白色的电脑桌面好用了吧。



表面经过精细加工的icemat鼠标垫，玻璃材质，拥有极佳的手感。

我们已分析了，光电鼠标是通过对比两次图像来判断它们的相对位置的。之前已说过，两次获取的图像要有“关联性”，那么这个关联性指的是什么呢？是指两次获取图像的区域要有重叠部分，也就是说要有共同域，这样鼠标才可能在共同域中找到相同点，进而确定两次图像的相对位置。明白这一点，也就自然理解为什么不能用会产生镜面反射的鼠标垫了，因为这种表面不能提供参考点。理想情况是鼠标垫表面能提供足够多的参考点供CMOS传感器进行对比，所以iCEMAT鼠标垫应运而生，它采用经过精细加工的毛玻璃作为采样表面，为我们提供了致密的参考点。但对于一些老式和低端光电鼠标来说，iCEMAT简直就是噩梦，这些鼠标用上后就像会丢了魂一样。原来它鼠标垫提供的采样表面对于这些鼠标来说过于致密，老式光学引擎在这种表面上采样就像在镜面上一样，所以打算购买的朋友一定要注意这一点。

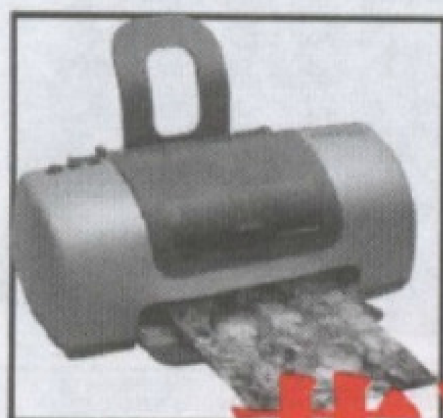

高端鼠标垫的又一代表Func 1030，硬塑料材质，分为粗细两面使用。

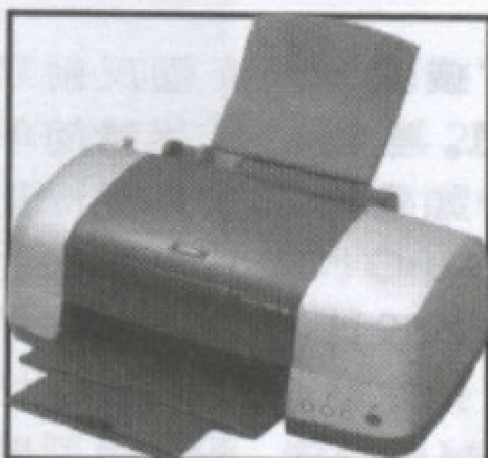
下面来分析鼠标垫的质地问题。我们会注意到，像iCEMAT和fUnc 1030这种高档鼠标垫，表面都很坚硬，并不像我们平常用的鼠标垫那样柔软。这有什么好处吗？

我们知道，鼠标在鼠标垫表面移动时，持握手要克服摩擦力。我们在游戏中的瞄准动作可分为两部分：第一部分是起步过程，它是鼠标从静止到开始运动的过程，这个过程中鼠标是不动的，是我们克服表面静摩擦力的过程；第二部分是鼠标开始移动直到到达目标位置并停止的过程，这个过程中鼠标在鼠标垫上一直克服滑动摩擦力移动，直到我们停下它。学过物理知识的人都知道，两个表面间的静摩擦力要大于滑动摩擦力，且当移动从第一部分转向第二部分时，手所施加的力并不会有突然变化，也就是说在第二部分移动的前段，我们手所施加的力要大于鼠标所受的阻力。


新型的耗材——鼠标贴脚，与鼠标垫配合使用拥有魔幻的效果，这是icemat的产品，价格不菲。

（下转67页）







营造家庭"数码照片梦工厂"



——数码照片打印机选购指南

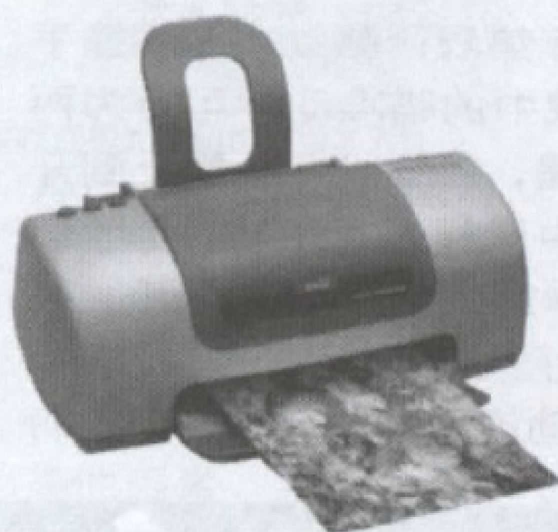
■北京 萧林

如今购买数码相机的用户越来越多，人们也慢慢接受了这种快速而高效的拍摄方式。如果去数码冲印店冲洗数码照片，免不了往返劳顿，而且还会使出片速度放慢；特别是当照片涉及一些隐私时，你就更不愿意去数码冲印店去冲印了，如果再被一些店员指手划脚地观看，肯定是极为尴尬的事情。那么，你有没有想过坐在家中，自己打印照片呢？其实，近两年来打印机技术已有了长足进步，可以说通过高级照片打印机打印的效果与一般冲印效果往往已很难分出伯仲，而且更为关键的是，它可以随时按你的要求进行打印，只要你设置正确，就万事无忧了！是不是已经心痒了，那就跟我来了解一下这类打印机，为自己的家中添一个"数码照片梦工厂"吧！

数码照片打印机的技术水平会直接影响照片的最终效果，本文中谈到的打印机主要是指用于照片打印的机器，相对于一些家庭使用的文本级打印机档次要高一些，当然价格也会更高。这里我们根据产品的特点将它们分为3类：家庭式数码照片打印机，自助式数码照片打印机和旅游便携式数码照片打印机。

一、家庭式数码照片打印机

它主要是指必须与电脑相连接，通过电脑进行打印指令的传统型打印机，由于它的技术指标很高，加上不高的价格，性价比很高，因此这类机型很适合家庭用户。当然这类打印机也是产品线种类最为丰富的。



参考价格：1380元

1.Epson(爱普生)SP830

它是目前市场上主流6色照片级打印机中价格最低的一款，性价比很高。作为Epson SP810的升级版，优化后的5760dpi高分辨率和第二代全真数码影像技术（PIM Ⅱ）想必是它最有说服力的表现了。它在速度方面也提高了很多，黑色文本一分钟可轻松打印14页，图文混排的文档也可达到每分钟3页多。作为家用级的6色照片打印机，它还拥有智能墨滴变换技术，并支持四周无边距打印，这对于家庭用户而言，可轻松打印出与冲洗一样的无白边照片，视觉冲击力也会更强。此外，这款打印机随机赠送了PhotoQuicker软件，这是爱普生为家庭用户专门开发制作的照片处理软件，可以使照片打印更加有趣轻松。

全真数码影像技术（PIM）是Print Image Matching的缩写，意思就是"影像打印匹配"，是由爱普生公司联合美能达、理光、柯尼卡、卡西欧、奥林巴斯、索尼等数码相机生产厂商共同制定的技术标准，使打印机能正确识别数码相机拍摄时记录的一些信息参数，从而能真实还原所拍摄的图像，减少因产品间设置不同造成的数据损失。符合PIM标准的打印机能正常识别数码相机所记录的图像的色域、伽马值、对比度、锐度、色彩饱合度等信息参数，根据这些参数，打印机打印出的照片就能保证色彩逼真亮丽，还原自然。第二代PIM技术与第一代相比，主要新增了两项数码相机的特有降噪参数及用户情景设置，更进一步扩展了全真功能。

2.Canon（佳能）S520


参考价格：1410元

这款去年3月份推出的S520，应该说是目前佳能产品中最贴近家用的快速照片级打印机，它拥有1088个打印喷嘴（黑色320个，彩色768个），4色独立墨盒设计，2400×1200dpi的高分辨率，对于打印照片而言效果也很不错。它的打印速度可达每分钟黑白文本14页，彩色文本6页。这款机型可实现四周无边距打印技术，采用了具有防水功能的颜料墨，作为家用照片打印，应当说是十分不错的选择，特别是它的4色独立分体墨盒，最适合那些偏重于某种色彩输出的用户。需要注意的是，在购买S520时墨盒标配为独立分体墨盒（普通黑色彩色共4色），可另行选购照片级打印头及墨盒。

独立分体墨盒

这是佳能公司在低端喷墨打印机中应用的一项墨盒技术，主要是针对于彩色墨盒连体式的弊端：如果用完一色，就无法再使用其它颜色，从而造成不必要的浪费。它特别适用于偏重某种色彩输出要求的用户，这样可有效解决用户的麻烦，用完一色换一色。相关数据显示，一般独立分体墨盒与连体墨盒比较，能有效地节省10%左右的墨水。目前除佳能的照片级打印机采用此项技术外，爱普生的C80等机型也采用了分体墨盒。


参考价格：1600元

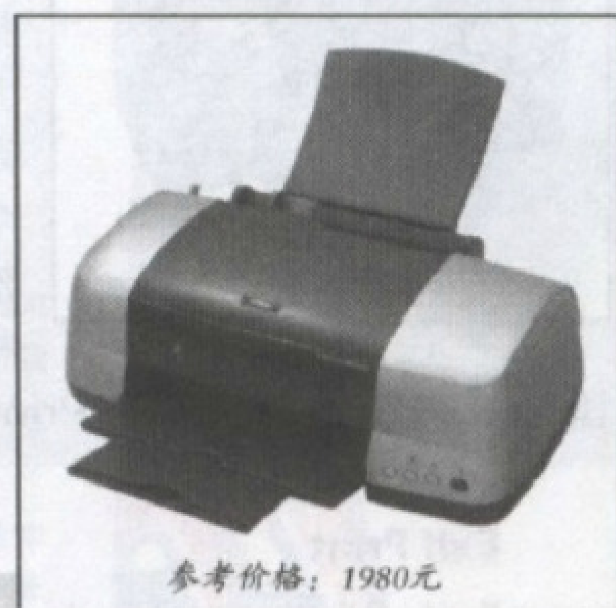
3.惠普（HP）DJ5550

这款主要定位于专业高效的打印机，其性能及技术方面都处于领先地位，它是首次使用第4代“富丽图”色彩分层技术的产品，分辨率可达4800×1200dpi，输出也可达到与激光相媲美的1200×1200dpi效果。并且它本身支持6色打印，这在过去的惠普喷墨打印机中是从来没有过的；而速度方面更是非凡，每分钟黑白文本可达17页，彩色可达12页，还可做为网络打印服务器支持多人打印。当然，它也支持单墨盒打印，且通过配合防褪色照片相纸可实现4英寸×6英寸无边距照片打印。这款外形如飞碟一般，造型别致、技术卓越的产品市场前景很是乐观。

第4代“富丽图”色彩分层技术（HP PhotoREt 4）

它可在3000dpi的点上，将一种墨水转化出17种浓淡程度，还能将青色与红色由2种墨水混合，至少能产生289种浓淡程度；由于产品本身是6色墨盒打印设计，也就可在3000dpi点上形成高达2400万种颜色。当然，由于产品和照片打印介质本身所能承受的墨水饱和度有限制，因此无法表现出全部色彩，但仍能表现大于120万种不同颜色，所以可使其色彩更加逼真艳丽，平滑细腻，并能增强色彩的活力及浓度。

4.Epson SP900


参考价格：1980元

这是今年1月份爱普生公司刚刚推出的一款照片级数码照片打印机，具备优化过的5760dpi超高分辨率及4微微升超精微墨滴，能使照片效果逼真清晰。而其它性能方面表现也更加出色，它不仅可实现无边距卷纸打印机，还可在光盘盘面直接打印，轻松制作属于自己的个性化作品；它可实现厚介质打印功能（最厚可达1.3mm），能直接打印展板等有厚度的介质；可进行个性化数码卡片制作，使打印用途更广泛。而价格方面更使它性价比更高，毕竟不足两千元便可拥有齐全的数码打印功能，实属不易。


参考价格：3650元

5.Canon S900

佳能公司一向追求打印速度，而这款旗舰型产品S900，自然性能及技术指标都是一级的，当然最厉害的就要数它拥有的3072个喷嘴（是佳能S520/750的近3倍），配以无边距打印喷墨技术，打印一张四周无边距的彩色照片只需要2分钟，几乎与数码冲印的速度不相上下。目前佳能公司通常多采用4色独立墨盒设计，而S900却采用6色独立分体墨盒设计，加上49重墨滴色调控制，使照片更加鲜艳清晰。S900采用精确快速的接力进纸，可使打印速度既快又能降低噪声。可以说，S900是目前喷墨打印机中速度最快的产品之一，且打印品质也属一流。

以上几款打印机都是家庭式照片打印机中性价比较高的，特别是Epson公司的SP830，应该说是照片级打印机中性价比最高的一款，耗材成本相对较低，且打印品质优秀。而Canon公司的S900可能更适合一些经济宽裕的朋友，毕竟它的价格很高，但速度与品质也同样更为出色。接下来，为大家介绍一下自助式数码照片打印机。

二、自助式数码照片打印机

顾名思义，自助式数码照片打印机就是可完全脱离电脑，接通电源，直接通过打印机自身按键进行打印操作的产品。说起这个概念，就得不提到爱普生的“自助照片快印机”SP895了。其实，爱普生公司早在1999年就曾推出过一款可独立操作，具有读取闪存卡功能的照片打印机IP100，但由于当时DC（数码相机）在国内的发展还刚刚起步，

加上价格偏高等因素，而并未受到关注。到了2001年，随着喷墨打印等各项技术的不断提高，爱普生又推出一款称为"自助式照片打印机"的SP895，在当时DC一族不断壮大的市场情况下，这种可通过其液晶屏直接读取存储卡等设备里数码照片、并能脱离PC机进行打印的机器，市场反响很热烈，当时有一句口号："照片DIY，随时见精彩！"。SP895的热销，也使各大厂商发现了自助式数码照片打印机这一特殊机型的良好发展前景，便纷纷加入这一战团，相继推出了自己的自助式数码照片打印机。

1.HP PS7150


参考价格：1320元

这款打印机最特别之处，就是它既可支持4色打印也可支持6色打印，听起来比较奇怪吧。主要是因为它拥有两个墨盒舱，如果装入56号黑色墨盒和57号彩色墨盒（3色）的话，就可进行4色照片打印。但如果装入57号彩色墨盒和58号照片墨盒（3色）的话，就变成了6色照片打印，这时的黑色就由彩色墨盒的3种色彩进行调配，当然这种做法会造成成本高，且颜色不如原色真实。不过它的易变性相信是比较少见的，且在适当时候进行调整可能就是一种资源的节省。它同样也采用了惠普第4代"富丽图"彩色分层技术，通过4800×1200dpi进行打印，可实现4英寸×6英寸无边距照片打印。同样，它也支持独立照片打印，无须PC机就可完成打印任务，只是它没有液晶屏，在观看等方面可能会存在一定问题。不过，由于价格优势，相信会使它的不足变得微不足道。

2.Epson SP915

这款机型的外形基本沿袭了SP895的风格，只是将机身色彩变成时尚而现代的黑色。它拥有优化5760超高分辨率，4微微升墨滴，速度可达每分钟7.8页（黑色文本），而打印一张A4照片只需2分钟。当然，最重要的是它在产品的读卡适配器上进行了改进，随机附带CF及4合1这两种存储卡适配器，4合1多用适配器可兼容SD卡、MMC卡、记忆棒及SM卡四种数码相机存储卡。这种高度的数据扩展性，大大提高了产品的兼容性。高精度的打印技术，配以第二代全真数码影像技术（PIM Ⅱ），加上独立自由的操作性，就可轻松实现数码照片的打印工作，让你切实感受到数码魅力。


参考价格：2200元

3.Canon S530D


参考价格：2450元

S530D是目前佳能公司首款直接彩色数码照片打印机，它沿袭佳能一贯的流线型设计，中间盖板采用藏蓝色金属质地材料，让人感到高贵而又尽现细腻。它最大的特点就是可通过标准备的Mini USB线直接连接数码相机和打印机，并通过数码相机里需打印照片或图像选择，进行调整，即可进行打印。从而简化了从图像输入到色彩输出那种需要通过PC或其它介质（如内存卡）进行图像或照片传输打印的繁琐过程，真正意义上实现了"即拍即打"的理想效果。当然它的性能也非常优异的，它拥有1088个喷嘴，其中黑色320个，彩色768个喷嘴（256×3色），4色独立墨盒设计，2400×1200dpi高分辨率输出，速度方面也自然让人满意，黑色文本为14ppm，彩色则为10ppm。而它机身上的液晶控制面板也可轻松将各种内存卡（支持内存卡需要配以相应的适配器）的数据直接读取进行打印，由于它支持国际打印行业标准Exif Print，配以其独特的四周无边距打印技术，可忠实地再现源图像。

Exif Print

Exif 是Exchangeable image file（可交换图形文件）的缩写，这个格式是专门为数码相机照片认定的国际打印行业标准，它可记录数码照片的属性信息，例如格式化关联信息等。它能将所拍摄的数据记录按照片格式进行传输，输出到可兼容Exif格式的照片打印机等外设上，即可打印出真实还原的数码照片了。EPSON等公司已开发出PIM技术，而Exif2.2的出现使得PIM技术标准化，这对于数码相机生产厂商及打印机厂商而言都是很好的做法，因为它可使最终输出的数码照片在色彩等各种方面得到最真实的还原。Exif 2.2中最出色的地方，就是新推出的Exif Print，它里面包含有助于数码照片打印的有效信息，这些增加的信息主要存储在照片文件头中。有了这种信息，照片打印机就会自动识别照片的真实色彩，忠实地再现还原，而不会将夜景当成普通风景来进行打印。

4.Epson SP925


参考价格：3050元

这款机型是去年10月份推出的专业自助式数码照片打印机，它在其技术指标方面及操作面板等附加功能上进行了改进。5760×720dpi超高分辨率是它的最大卖点，4微微升墨滴及6色墨盒设计，第二代PIM技术可使数码照片直接打印且真实还原，色彩逼真。它本身内置3种存储卡插槽，可直接读取多种存储介质，通过机身上的控制面板可自由控制打印设置，轻松打印。当独立打印时SP925最高可设置为1440×720dpi，这与以往的720×720dpi分辨率相比有很大提高，毕竟独立打印是其一大特色，而照片质量的升级更是锦上添花。它也扩展了产品的附加功能，如自动切纸功能，可使超长无边距照片自动剪裁，并且它还可通过USB接口直接连续MO机，将存储卡内的资料转录至MO盘内，免除了连接PC机的麻烦，能快速永久地保存数码照片。当然照片质量提高了，速度并未放慢，它在速度方面也有所突破，打印一张6英寸照片只需1分钟。

5.HP PS7550


参考价格：3250元

PS7550是目前惠普公司推出的顶级数码照片打印机，它最大的特点应该说是集各家之大成，将目前先进技术融于一身。它采用7色照片打印技术，具有惠普最新的第4代“富丽图”色彩分层技术，使其色彩更加细腻、逼真；同时，由于采用4800 × 1200dpi的高分辨率及防褪色相纸，理论上可使照片保存65年不变色。在速度方面它也不弱，每分钟黑白文本打印可达17页，而整页彩色文本也可达到每分钟13页之多。当然技术的增加还不仅仅于此，它还内置了多种数据读取器以及内置式液晶显示屏；通过机身上四个数据读取槽能轻松支持各种存储设备；同时配以1.8英寸的彩色液晶显示屏，使照片可无须通过PC机即可轻松观看并通过机身上的操作面板直接进行打印。

以上几款自助式数码照片打印机价格普遍在2000元以上，价格居高不下的原因主要在于其与传统型打印机相比，机身通常内置数据读取装置及液晶面板，增加了制造成本。当然如HP PS7150这样的产品从某种意义而言，还称不上真正意义的自助式数码照片打印机，因为它没有方便快捷的控制面板，只是在传统打印机的基础上进行了部分更新而已。

三、旅游便携式数码照片打印机

旅游便携式数码照片打印机从某种角度来看，只是从自助式数码照片打印机中分化出来的一部分，它的特点是外形小巧，携带方便，适合目前时尚数码一族的长途旅行。下面所介绍的两款打印机，一款是喷墨打印机，而另一款则是热升华打印机。


参考价格：1500元

1.HP PS130

随时随地体验打印的乐趣，即拍即现应该说是PS130的最大特点。它采用惠普第3代“富丽图”色彩分层技术，通过机身上的4个存储卡读取器，可支持各种数码存储设备。当然，便携性是其最大的卖点，小巧的设计使它的应用范围变小了，但性能的优异加上产品本身的特点使青睐者众多。在以它的最高分辨率（4800 × 1200dpi）打印4 × 6英寸照片时，那种现场即拍即现的感觉会非常强烈。但需要说明的是，它本身并没有黑色喷头及墨水，只能通过彩色墨盒本身进行调色来达到黑色效果，这样也会无形中增加输出成本。

2.Canon CP-100


参考价格：2200

这款热升华打印机是在去年佳能的博览会上推出的，由于其良好的便携性（体积很小）及可独立使用的特点，受到广泛关注。而且，它也为佳能相机的色彩输出提供了一种全新的处理方案。它主要由主机和放置相纸的纸盒两部分组成，其色带可从机身的侧面装入，但只能打印36张照片，相对来说成本还是比较高的。但它在打印时会在照片上镀一层膜，从而有效地避免了外界对照片的侵蚀或光照等，可使照片长时间保存还亮丽如新。CP-100在野外没有电源的场合仍可使用电池作为电源工作，最适合经常外出旅游的人们。

以上向大家介绍的都是目前各大厂商具有一定代表性或性价比较高的产品，希望在购买时要注意选购标准，特别是作为家庭照片打印机，打印机的技术指标不能过低，毕竟一分投入一分收获。

（上接63页）

这样，在游戏中的表现，就是在做小距离的瞄准动作时，由于我们手的反应有一个延迟，经常会把准星移过了。也许你在生活中会有这样的体会：一个盛满汤的碗，当你试图用筷子把碗移向你这边时，结果汤很可能会飞出碗而洒在你的衣服上。这里的道理是一样的，为解决以上问题，应尽量使静摩擦力与滑动摩擦力相等（虽然现实中两个力不可能相等）。经验告诉我们，硬的表面比柔软表面的静摩擦力要小，所以高档鼠标垫的表面质地都很坚硬；而且，为追求更理想的移动效果，好多高端鼠标垫还配有鼠标贴脚，有了这个贴脚，你会觉得你的鼠标像在水面上移动一样顺滑，这也是我们提高游戏中命中率的有效方法。

三、键盘

对于FPS游戏而言，与鼠标和鼠标垫相比，键盘的选购要求就不那么苛刻了，但有些问题却不能不说。一款键盘给我们最深刻的印象就是手感，像鼠标按键一样主要表现在按键的软硬问题。一款好键盘的弹簧橡胶一定要出色，因为几乎所有的手感差异都来自弹簧橡胶，这不仅决定于橡胶的制作原料，且与橡胶的形状有很大关系。那么站在柜台前的我们怎么选择呢？

首先，键盘的按键手感一定要“清晰”，不能有拖泥带水的感觉，手指给一个力，直接就能按到底实现有效敲击。其次，当按键按下后还要迅速地弹起来，一定要迅速，等待下一次敲击，这是我们实现快速击键的根本保证。此外键盘的底板一定要用钢板制作，以保证击键时形变最小。因为一般键盘的支撑脚都在键盘两侧，键盘中部通常处于悬空状态，如果采用不够结实的塑料底板，击键时键盘中部会产生较大形变，造成中部和其他部分的按键手感不一致，而且钢制的底板还会使键盘更稳定。对于经常参加比赛的玩家来说，选择一款尺寸较小的键盘也不是不可以，这会使你携带时更显方便。

好了，说了也不少了。最后祝各位读者都拥有一套自己称心的游戏设备，也祝我国电子竞技事业蒸蒸日上，呵呵:)。

愚人节网站一箩筐

■湖北 ASP天堂

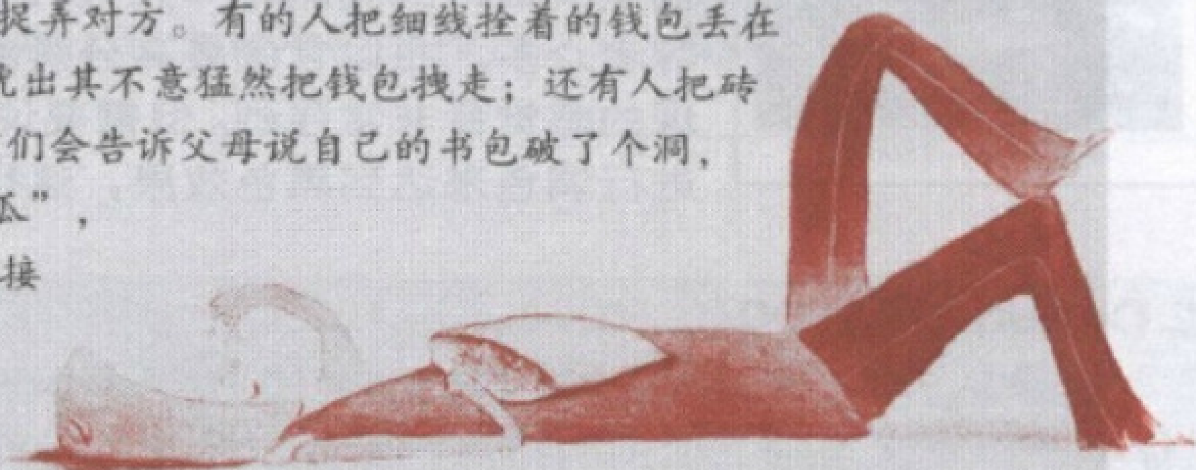
愚人节的由来：

每年4月1日是西方的民间传统节日——愚人节，它起源于法国。1564年，法国首先采用新改革的纪年法——格里历（即目前通用的阳历），以1月1日为一年之始。但一些因循守旧的人反对这种改革，依然按照旧历固执地在4月1日这一天送礼品，庆祝新年。主张改革的人对这些守旧者的做法大加嘲弄，聪明滑稽的人于是就在4月1日给他们送假礼品，邀请他们参加假招待会，并把上当受骗的保守分子称为"4月傻瓜"或"上钩的鱼"。从此人们在4月1日便互相愚弄，成为法国流行的风俗。18世纪初，愚人节习俗传到英国，接着又被英国的早期移民带到了美国及全世界。

何为愚人节：

传统的愚人节时，人们常常组织家庭聚会，用水仙花和雏菊把房间装饰一新。典型的传统做法是布置假环境，可以把房间布置得像过圣诞节一样，也可以布置得像过新年一样，待客人来时，则祝贺他们"圣诞快乐"或"新年快乐"，令人感到别致有趣。

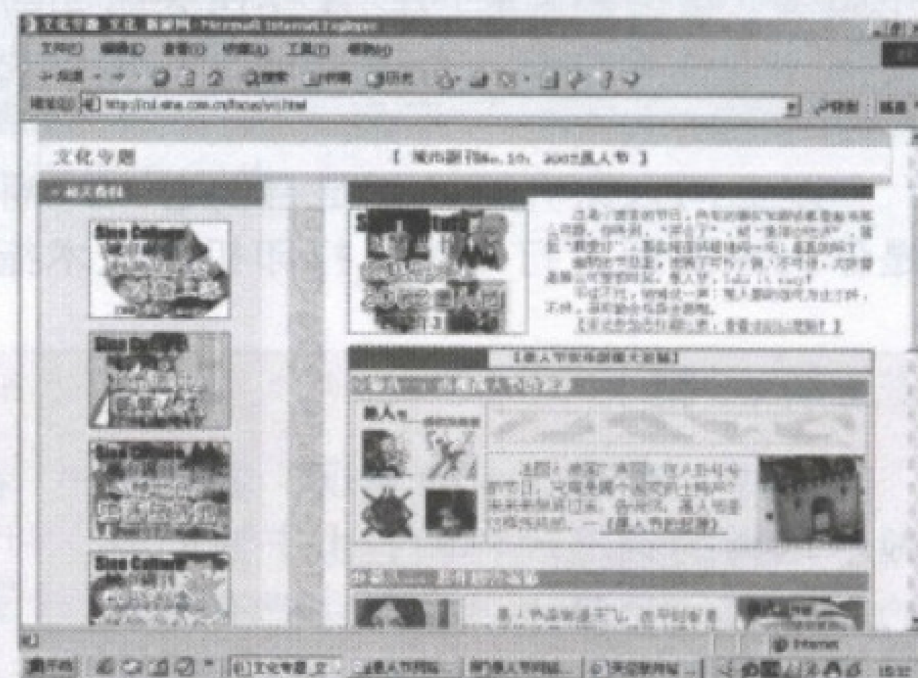
不过在愚人节中最典型的活动还是大家互相开玩笑，用假话捉弄对方。有的人把细线拴着的钱包丢在大街上，自己在暗处拉着线的另一端，一旦有人捡起钱包，他们就出其不意猛然把钱包拽走；还有人把砖头放在破帽子下面搁在马路当中，然后等着看谁来了会踢它；小孩们会告诉父母说自己的书包破了个洞，或者脸上有个黑点，等大人俯身来看时，他们就一边喊着"4月傻瓜"，一边笑着跑开去。总之，每逢愚人节这一天，水族馆和动物园还会接到不少打给菲什（鱼）先生或莱昂（狮子）先生的电话，常常惹得工作人员掐断电话线，以便减少麻烦。

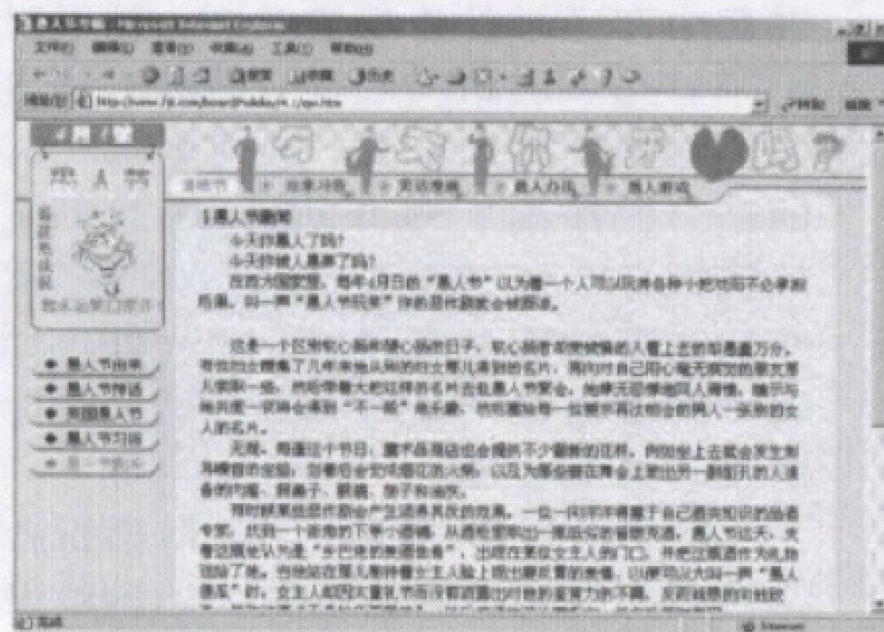


轻松在网上过愚人节

1.新浪愚人网：http://cul.sina.com.cn/focus/yrj.html

新浪作为亚洲地区最大的中文门户网站，他们在文化专题中包括了一个为愚人节准备的内容，做得相当出色，有愚人节的文化特色，通过该网站可以查看和了解到各种各样的搞笑经典。网站主要分为两大部分，追溯愚人节的渊源和恶作剧秀逗场，如果想了解比较详细的愚人节起源，点击追溯愚人节的渊源即可了解到这方面的内容，在娱乐的同时也丰富我们的知识；恶作剧秀逗场顾名思义，就是介绍一些非常精彩、有趣的愚弄玩法。你想知道自己在愚人节时应该怎样过吗？该网站已经对一部分浏览者进行了调查，你可以根据自己的选择查看到底什么方法最多和最有意思，当然也可以吸收和借鉴别人的方法。





2.愚人节专辑：http://www.fjii.com/board/holiday/4.1/qw.htm

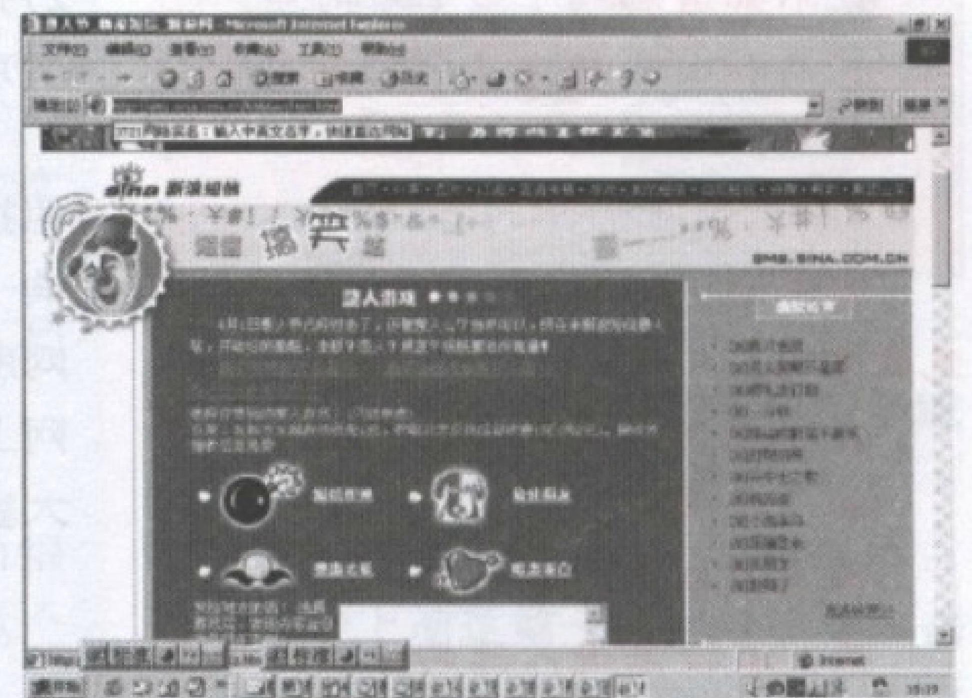
任何一个节日都有它的来源和产生过程，为了能够系统地了解愚人节的具体情况，在该网站的愚人节专辑中已经为我们准备好了一切。在他们的栏目中包括了如下内容：愚人节由来、愚人节神话、英国愚人节、愚人节习俗和愚人节趣闻几大部分，如果想彻底了解愚人节，通过该网站我们可以轻松了解到愚人节文化的全部，以及东西方人是怎样过这个愚人节的，同时也更加清楚地了解了愚人节这个节日的发展和变化。愚人节趣事则主要是丰富了我们在过节时的过法，如果你还没有心理准备或没有想法时可以借鉴这里的方法，保证你能过一个非常愉快的愚人节。



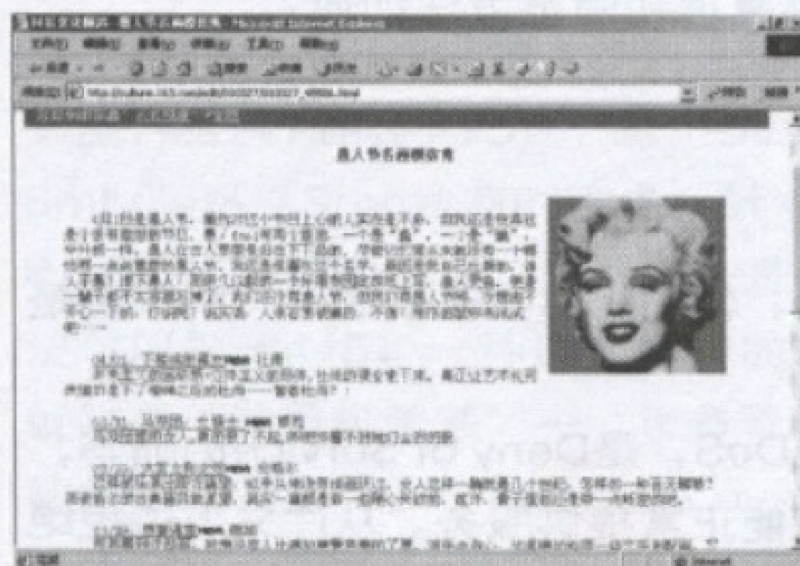
3.愚人节贺卡：http://card.silversand.net/foolsday/foolsday1.htm

节日眼看就要到，我们不能白白浪费它，即使我们没办法“愚”乐别人的同时娱乐自己，也可以通过发送一些可爱、有趣的贺卡来传情达意。那么多贺卡，到底哪个才比较经典呢？其实可以通过发送次数来确定到底哪一张贺卡比较好，毕竟这是众人的选择嘛，当然如果你觉得和大家选择一致不代表个性，还可以在茫茫卡海中精挑细选，也可以选择网站为我们所推荐的贺卡。点击需要发送的贺卡之后即可弹出对话框，在发卡框中输入发送者的名字，如果是愚弄对方，我建议还是不要输入自己的名字比较好，否则就起不到整人的目的了。在邮件框中应该避免输入真实的信箱，接着输入收卡人的信箱地址，在赠言框中写上我们的“祝福”。该网站中不仅有一般的节日卡，也包括了一些新型的贺卡，可以进行自己的DIY，每一种贺卡中所包括的内容都不同，而且非常丰富。在愚人节那天就给好友送去一个美好的“祝福”吧！

4.愚人节短信息



现在是信息的时代，所以说如果没有愚人短信息就一定会令我们的愚人节少了些许色彩。目前发送短信息的网站确实不少，在这里我给大家推荐几个非常不错的愚人节短信网站，这就是愚人节新浪短信息中心：http://sms.sina.com.cn/holiday/fool.html。这里的愚人方法很是丰富多彩，主要包括短信炸弹、最佳损友、整蛊老板、暗恋表白四大类，可以说应有尽有。如果我们选择了短信炸弹，这时会在显示框中显示预览效果：有人在你的手机上放置了一枚短信炸弹，拆弹的方法就是猜出他是谁，3次机会，赶快行动，而且会配有声光色效。当收到这样短信的朋友看到它多半会吓得半死，其实这只是玩笑而已。不过要提醒大家的是，现在有一些手机病毒也确实有炸弹效果，切勿将玩笑和病毒搅混。如果感觉这些愚人节的信息不是很满意，或者说还想让内容更加丰富，可以在页面中点击“愚人节动感闪烁专题”得到如图6的对话框，新浪短信给幽默搞笑的你准备了各种手机图片，尤其是能让手机屏幕生动起来的闪烁和动感图片，定然能让你和朋友过一个最爆笑、欢乐的愚人节。在这里一共包括34种非常经典的彩信，而且已经对具体的手机类型进行了分类，我们只要根据对方的手机来选择，然后再进行发送即可。



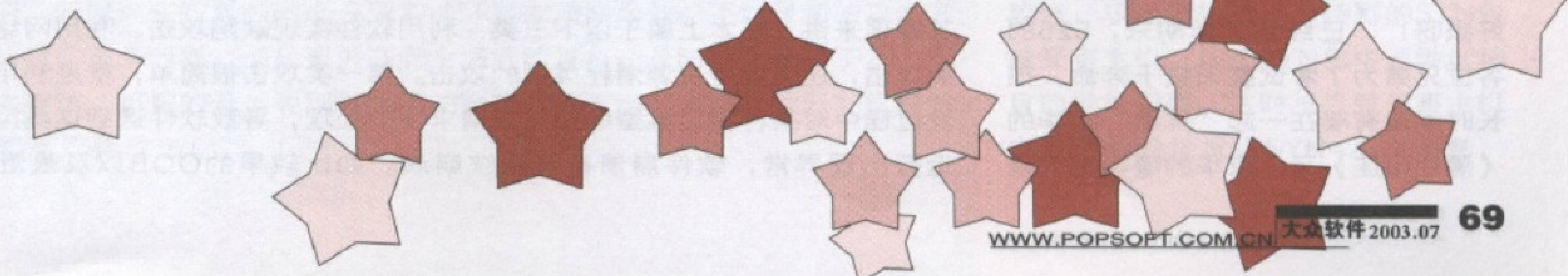
5.愚人节名画模仿秀：http://culture.163.com/edit/010327/010327_48506.html 图8

愚人节名画模仿秀是专门介绍一些比较出色的书画的网站，有《女孩和保姆》、《宫女和女奴》、《草地上的午餐》、《早浴》、《画家的母亲》等，在第一次点击它们时看到的是些很普通的场景，当第二次点击时，才发现它们原来这是名画的改编版，笑意不由上心头。这些书画可以丰富我们的节日生活，再也不被以往单调的娱乐活动所困惑，画家们以他们独特的画笔，勾绘出了一幅幅非常出色的图画，也让我们的愚人节有了些文化色彩。如果想好好开心一次，那么就点击来看看吧。

愚人节的网站非常多，在这里只给大家介绍了几个比较有代表性的网站，我相信这些网站一定能够丰富大家的生活，最后祝大家愚人节快乐。

愚人节其他相关：

美国愚人节：http://202.103.30.70/jr/20000401/5.htm
媒体中的愚人节：http://web.peopledaily.com.cn/zdxw/18/20000317/20000317187.html
愚人节愚人：http://digest.tencent.com/cgi-bin/wenji_content?id=71807
网易贺卡站：http://cards.163.com/showcard/card1,47,1.shtml
家庭愚人节：http://z12y3.51.net/index.16.htm
愚人节新闻综述：http://627382.nease.net/wmm5411.html



黑白山庄·肆

拒绝服务大曝光（完结篇）

■陕西 口木天子

黑白山庄里的灯
也不知道熄去了多少个白夜
黑衣和白衣的决斗还在继续
似乎没有尽头

渐渐的，黑衣眼中流露出一种少见的哀怨
我现在没法进入你的系统
哦，是吗？
白衣微颔首，稍有得意
虽然我没法进入你的机器，但是我可以让你无法上网
啊，你说的是拒绝服务？
白衣有些愕然
你最好不要用这种恶毒的手法！
哈哈哈……黑衣的眼中又恢复到以前的那种狂傲、不羁

“有种武器，你是没法了解的”

“是吗？”

“让你求生不能，求死不得的武器”

“哈哈哈，你错了”

“我没有，你知道的只是它的杀力，而不知道的是它的杀气”

“哦？难道你懂吗？”

“没错，这就是为什么我是白衣，你是黑衣”

“……”

“小子，你的高数看完了？又开始写？”眼镜用砖头一样重的高数书重重砸了一下京华脑袋，京华杀猪般嚎叫：“谋杀亲夫了！戴眼镜的，你好狠呀！”已经到了学期末，525的各位兄弟为了考试整天疲于奔命，很长时间没有凑在一起“拜读”京华的《黑白山庄》了，京华的嚎叫把大家从书本里拉到计算机前，“哦，原来你是在说拒绝服务，我知道了，就是今年2月份的2003蠕虫王病毒用的手段，让我们几天上不了网的那玩意！”老二看了京华写的东西后说。

眼镜停下手，很不屑的说：“就你上不了网算什么，全球范围内造成多大的损失！那两天整个网络速度都变得巨慢，美国花旗银行ATM受网络病毒影响一度中断业务，中国、日本、韩国的所有骨干网络速度变慢，韩国全国因特网服务中断，网络连接成功率不到10%，所有通过因特网进行的票务预订、网上购物、电子邮件、网络电话等都受到了极大损失。我们中国也一样，网络大塞车，骨干网络被阻，很多关键业务也被中断了！”

“哦，这么严重呀，看来拒绝服务还真是不好玩！”阿东也凑过来。

“呵呵，当然，但这次的2003蠕虫王严格意义上来说是一种病毒，主要是利用了拒绝服务的手段，所以威力很大！”京华接着说。

“那你肯定了解拒绝服务的一些东东，给大家讲讲吧！也给我们演示一下？”老大这时也凑了过来。

“嗯，这个这个，要做拒绝服务攻击演示还是比较困难的，好多攻击要么是在Unix系统下发动攻击，要么是需要多台机子同时发起攻击，也就是所谓的DDoS，我可以演示一些简单的，主要讲讲原理和防范方法如何？”

“好呀，这样也行！”

“好，我先来，眼镜补充，OK？”

眼镜点了点头。

“你们还是先说说什么是拒绝服务攻击，你们知道我很菜的！”阿东倒是很谦虚。

京华笑了笑：“行，拒绝服务攻击就是DoS，是Deny of Service的缩写，顾名思义就是要把你的服务器搞垮，让你不能正常提供服务。从广义上讲拒绝服务攻击指任何导致服务器不能正常提供服务的攻击。简单的可以是网线被拔下，甚至可以是在服务器上泼了一杯水，也可以通过大量发送垃圾信息将你的网络出口堵塞，最终结果是使正常用户无法使用你所提供的服务了。打个比方说要攻击你阿东的那个主页http://192.168.1.251，实际上你有主页就意味着你的计算机给大家提供了一种Web访问服务，宿舍楼局域网上的每个人都可以通过这个网址来访问，但如果我用拒绝服务攻击你的机器，就能把你提供的Web服务拒绝掉，让别人无法连接你的机器，也就无法访问你的主页，明白吗？”

“哦，听人说拒绝服务有很多形式，具体有哪些？”老大接着问。

“呵呵，老大就是老大，知道的果然多些。具体DoS攻击方法很多，但从其原理来讲，基本上属于以下三类：利用软件实现缺陷攻击、利用网络协议漏洞攻击，还有就是资源消耗类型的攻击。第一类攻击很简单，就是利用软件开发过程中对某种特定类型的报文或请求没有处理，导致软件遇到这类型报文时运行出现异常，软件崩溃甚至系统崩溃。如比较早的OOB以及最近出现的

SMBDie都是这一类的攻击。OOB是早期一种针对Win9X系列的DoS攻击，其典型攻击工具是Winnuke，原理是利用NetBIOS中一个OOB（Out of Band）的漏洞，也就是所谓的带外数据漏洞而进行的，它的原理是通过TCP/IP协议传递一个Urgent数据包到计算机的137、138或139端口，当计算机收到这个数据包之后就会瞬间死机或蓝屏，不重新启动计算机就无法继续使用TCP/IP协议来访问网络。后来的Winnuke系列工具已经从最初对单个IP的攻击发展到可以攻击一个IP区间范围的计算机，可以检测和选择端口，并且可以进行连续攻击，还能验证攻击的效果，所以使用它可以造成某个IP地址区间的计算机全部蓝屏死机。我这里还有Winnuke早期的一个版本，你们可以看看。”京华说着找到了自己机器上的winnuke，启动起来（图1）。

“这个工具特别好用，只要填入要攻击的IP地址和消息就可以发动攻击，如果被攻击计算机是Win9X系统并且没有打补丁，受害主机就会出现蓝屏错误导致死机！”

“能不能试试，怎么防呀？”老二总是很爱问。

“这个本来是可以试的，可惜我们这里已经没有那种Win98系统的‘肉机’了，而且所有机器都打过补丁。如果你的机器是较早的Win98，防范的方法就是打补丁或手动修改注册表，用写字板或其他编辑软件建立一个文本文件，文件名为OOBfix.reg，内容如下：

[HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTCP]
"BSDUrgent"="0"

然后启动资源管理器，双击该文件就搞定了。”

说到这里，眼镜插嘴：“这个已经太陈旧啦，Winnuke刚出现时威力很猛，现在早就过时了，后来Win系列把这个漏洞早补了！还是最近出来的这个Smbdie猛烈些！看我这个，我攻你一下试试！”说着，眼镜启动了机器上的Smbdie，填入京华的IP地址和计算机名，然后点Kill，京华的机子果然蓝屏，死机了！（见图2）。

“果然生猛呀！这是为什么啊，解决办法呢？”老二又问。

“Smbdie的基本原理和Winnuke很像，也是先和目标系统建立一个连接，然后发送一个特定的请求，目标系统就会蓝屏。它利用的是IPC$漏洞，也是咱们前几天讲过的（参见《黑白山庄》系列第一篇），也是通过端口139实施，但与以前的OOB不同，OOB只要连到139发个Urgent数据包就成功，Smbdie是在Smb协商时攻击！针对的系统是WinNT/2000/XP等。这个攻击对Win2000的威胁很大，解决办法是要彻底关闭Win2000的445端口，有两种办法可以关闭445，一种是把系统的NetBIOS over TCP/IP禁用。”说着，眼镜就打开“计算机管理”→“设备管理”→“查看”→“显示隐藏设备”→“非即插即用设备”→“NetBIOS over TCPIP”→“属性”→“禁用”。“这样就搞定了，另外一种方法是修改注册表，我这里有一个改注册表的文件445.reg，你们看文件内容！”眼镜用记事本打开它，里面的内容是：
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\NetBT\Parameters]
"SMBDeviceEnabled"=dword:00000000。

“和上面搞定Winnuke攻击的方法一样，双击这个文件，导入这个键值到注册表里，也就把445端口关了！”

“哦，这样，快把你的那个文件传给我，我赶紧把我的机器打上补丁！”阿东看着蓝屏，有点害怕。

“呵呵，别怕别怕，虽然这种攻击威力很大，而且难于侦察。但真实情况下它的危害仅限于漏洞发布后的不长时间段内，相关厂商会很快发布补丁修补这种漏洞。所以这些较老的攻击在现实的环境中通常无效。不过最新的攻击方法还是让我们不寒而栗，但只要关注安全漏洞的发布，及时打上新补丁，一般没什么大事情。可怕的是一些别种类型的拒绝服务攻击，也就是我开始提到的第二类和第三类攻击！”

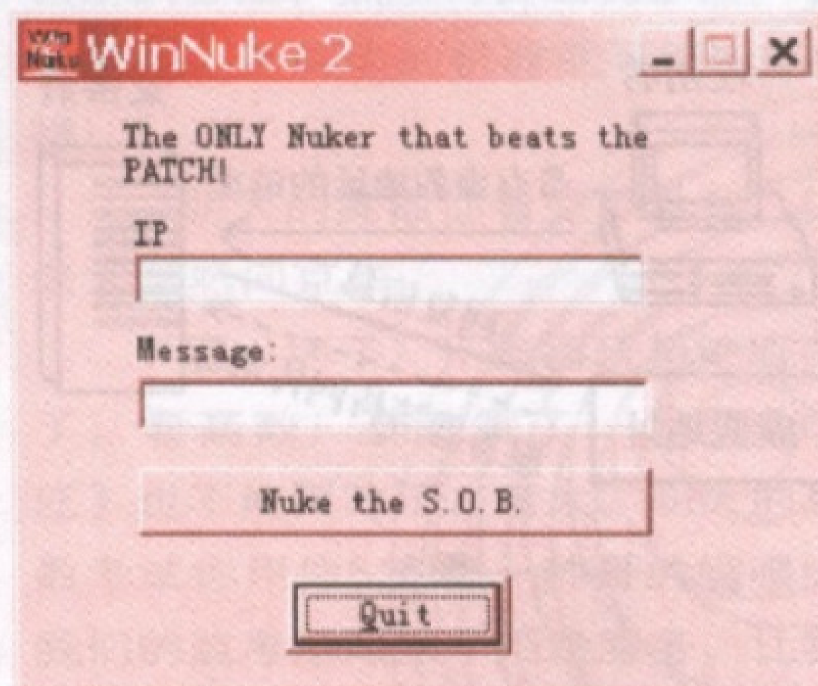


图1



图2

“哦，那先听你讲完我再给系统打补丁吧！”阿东又回来了。

京华起身泡了杯茶，继续讲：“如果说上面这第一类拒绝服务攻击危害的时间不是很长，那么利用协议漏洞的拒绝服务攻击的生存能力却非常强。如果某种协议存在漏洞，那么所有遵循此协议的软件都会受到影响。比如说比较早的Land攻击，后来利用IP碎片的Ping of Death攻击、Teardrop泪滴攻击、Jolt2攻击，都属于这一类！”

“晕倒，一下讲这么多，慢点，一个个来！”老大听得直发昏。

“好好，我说具体点，先补充一点建立TCP连接的3次握手过程，上次讲过客户机服务器模式，TCP连接建立也是按照客户机服务器模式建立起来的，通常一次TCP连接的建立包括3个步骤：客户端发送一个含SYN标志的IP包给服务器端，表示要建立连接，服务器分配一定的资源给这个客户端并返回一个SYN/ACK包，并等待最后连接建立的ACK包，客户端发送包含ACK标志的报文，建立连接。这就是TCP连接建立的3次握手过程，Land攻击是老早以前出现的一种攻击，攻击者构造一个特别的SYN包给受害主机，这个SYN包中源地址和目的地址相同，这时将导致受害主机向自己的地址发送SYN-ACK消息，

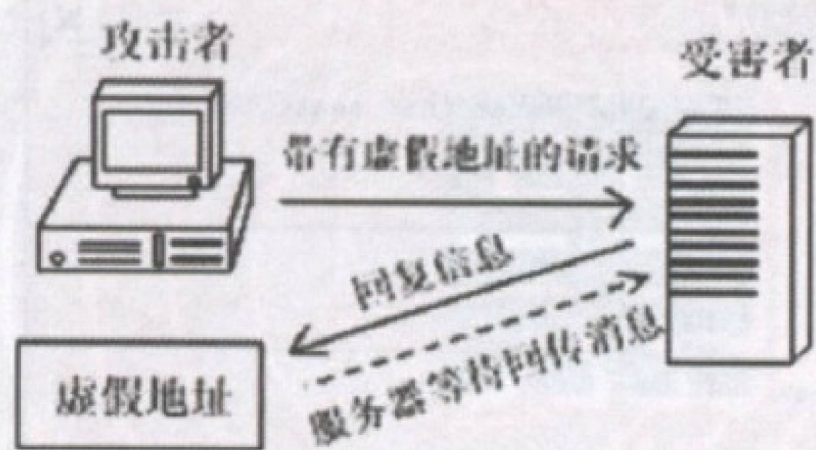


图3

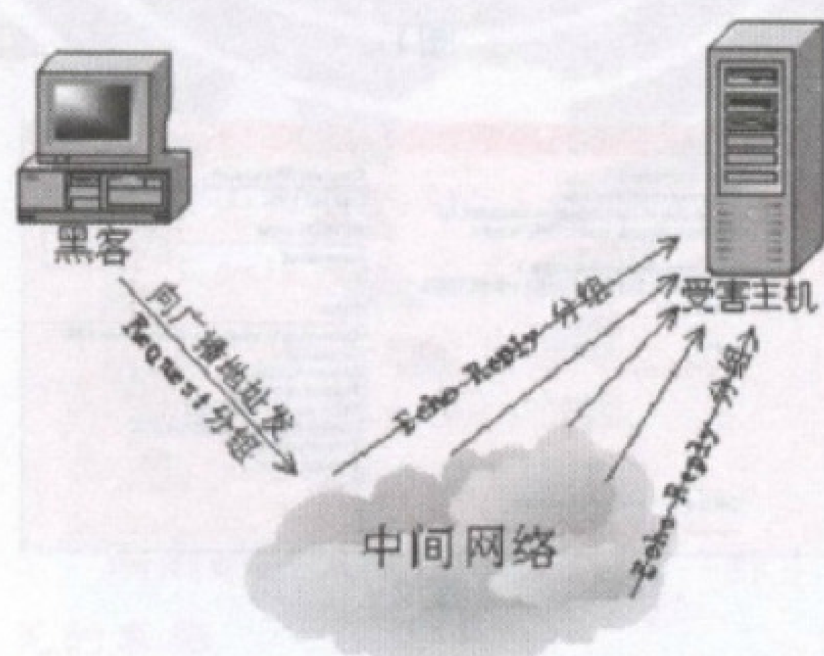


图4

这个地址又发回ACK消息并创建一个空连接，每一个这样的连接都将保留直到超时，这样就形成死循环和系统崩溃。Land攻击可以导致许多早期的Unix系统崩溃，而WindowsNT会变得极其缓慢，这里利用的就是操作系统中协议栈实现中的漏洞，不过现在的Unix内核和Windows系统在升级更新后没有了这个问题。Ping至死攻击更有意思了，大家都用过Ping吧，其实Ping就是发送一个ICMP的Echo Request分组到目的机器，目的机器如果存在，ICMP协议栈就会回送一个Echo Reply分组，可是如果发送一个畸形的Echo Request分组，即声称自己的尺寸超过ICMP协议所允许上限64kB，就会出现内存分配错误，导致Win9X系列的协议栈崩溃。Jolt2和Teardrop攻击是利用IP碎片的攻击，Jolt2.c是在死循环中不停发送一个ICMP/UDP的IP碎片，使Windows系统的机器锁死，我测试了没打补丁的Win2000，Jolt2攻击发生时CPU利用率会立即上升到100%，鼠标无法移动。Teardrop攻击是利用IP协议中分片机制的漏洞发送两个Udp包，就可以让早期的Linux系统死机。不过所幸现在的操作系统已经对这几种攻击免疫了！”

“这么复杂？讲一下这类的攻击如何防和第三类攻击吧。”老二说。

“防范方法很简单，就是记得经常升级系统，比方说给Windows打上补丁，Linux内核升级呀等，这是因为，协议上的漏洞只能期待系统提供商来解决了！其实拒绝服务攻击更典型的是我刚才说到的第三种形式，即资源消耗型攻击，这类攻击可以说是一种更无赖更卑劣的攻击手段，最典型的攻击是Synflood攻击，Synflood的攻击过程就是冒用别人的地址疯狂发送SYN报文，而不返回ACK报文，导致服务器系统资源占用过多，没有能力响应别的操作，或不能响应正常的网络请求，我这里有一个攻击原理图。”京华找到自己保留的读书笔记中的一个原理图（图3）。继续说道：“看，攻击者发送大量带有虚假地址的请求到受害主机，受害主机就会给虚假地址发送回复消息然后等待虚假地址响应，由于是虚假地址，受害主机自然是等不到任何响应，但它还要等一段时间，如果有大量请求就会导致服务器资源耗尽，没有能力响应其他操作。”

“属于这一类的攻击还有反射拒绝服务攻击，最典型的就是Smurf攻击，它实际上还是利用ICMP协议的漏洞（图4）。你们看，完成这个攻击需要一个中间网络，中间网络其实就是任意一个没有禁止广播地址的网络，只要路由器上启动了IP广播功能，就可以作为中间网络。黑客伪造受害主机的IP地址向中间网络的广播地址发送一个ICMP Echo Request分组，由于是广播地址，中间网络的每台计算机都会向受害主机回送Echo Reply分组，如果中间网络很大，受害主机就会收到很多Echo Reply分组。这个过程中，中间服务器就像许多面镜子，把黑客发送的Echo Request反射给受害主机，这就是反射拒绝服务攻击。如果黑客向多个中间网络发送伪造的Request分组，受害主机势必收到更多的Reply分组，太多的Reply分组足以使得受害主机疲于应付而死机了！还有分布式拒绝服务攻击DDoS，这个我没怎么研究，眼镜试验过Trinoo攻击，让他来讲吧！”

眼睛点了点头说：“好的，我在Linux下试验过Trinoo攻击，这个是典型的分布式拒绝服务攻击，效果很好，我先来谈谈什么是DDoS吧，DDoS的英文全称为Distributed Denial of Service，它是一种基于DoS特殊形式的拒绝服务攻击，也是一种分布、协作的大规模攻击方式，主要瞄准比较大的站点，像商业公司、搜索引擎和政府部门的站点。大家看这个原理图（图5），从图上看，DDoS攻击分为3层：攻击者、主控端、代理端，三者在攻击中扮演着不同的角色。

1.攻击者：攻击者所用的计算机是攻击主控台，它向主控端发送攻击命令。

2.主控端：主控端是攻击者非法侵入并控制的一些主机，这些主机还分别控制大量的代理主机。主控端主机上面安装了特定的程序，因此它们可以

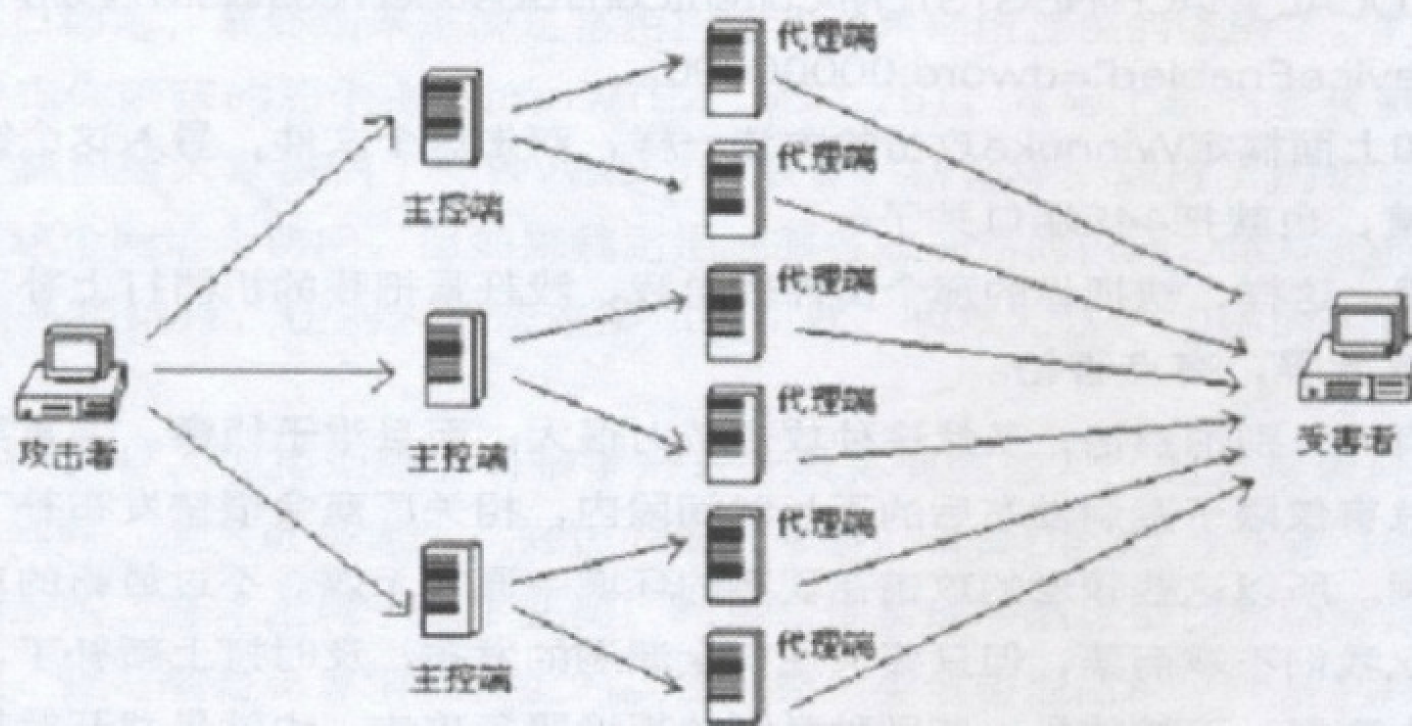


图5

接受攻击者发来的特殊指令，并且可以把这些命令发送到代理端上。

3.代理端：代理端同样也是攻击者侵入并控制的一批主机，它们上面运行攻击程序，接受和运行主控端发来的命令。代理端主机是攻击的执行者，真正向受害者主机发送攻击。

拿Trinoo攻击为例，Trinoo软件分成3层，首先是攻击者，它可以利用Telnet工具连接到主控端，其次是作为主控端的Master程序，另外一个是作为代理端的攻击守护进程NS，发动Trinoo攻击第一步，就是寻找有漏洞的主机并攻入，我在学校机房作试验时用的是Linux主机，寻找有Wuftp漏洞的主机并攻入获得根用户权限。第二步在入侵主机上安装攻击程序，在一部分主机上安装Trinoo的Master，另一部分主机上安装NS。最后是Telnet到Master所在主机的27665端口上，Master定义了很多指令用于发动攻击，如果要发动攻击输入一条命令，形式为DoS后面跟着要攻击的主机地址，这样Master就会发动它所控制的代理端NS，同时向要攻击的受害主机发动攻击，NS的攻击方式是向被攻击目标主机的随机端口发出全0的4字节UDP包，在处理这些超出其处理能力的垃圾数据包过程中，被攻击主机的网络性能不断下降，直到不能提供正常服务，乃至崩溃。Trinoo在做试验时用3个代理端同时发动攻击，就可以令一台安装Win2000的机器完全拒绝服务，系统完全没有反应。其实Trinoo还是比较简单的攻击，像后来出现的TFN和TFN2000就更高级，不仅代理端支持多种诸如SYN风暴、Ping风暴、UDP炸弹和SMURF等方式的攻击方法，而且具有伪造数据包、主控端和代理端通讯加密的能力，威力更大！”

“啊，这类的攻击怎么防卫呀？”老二问。

“一般来讲，这类拒绝服务攻击的对象一般都是大的商业站点或ISP提供商，针对个人用户采用这类攻击有点杀鸡用牛刀的感觉，所以作为个人用户一般不太会受到这类拒绝服务攻击的危害。但要讲一些预防措施，装一个好的个人防火墙和杀毒软件，可以发现并清除攻击者植入系统的代理程序。另外，尽快填补自己的系统，及时打上系统的补丁，禁止掉那些不必要的网络服务，也可以防止自己被黑客利用，成为DDoS攻击中的主控端或代理端，也是很重要的！”

“我补充一点，拒绝服务攻击是比较复杂的一类攻击，其攻击方法往往很简单，而防范方法常常比较困难。大家把基本原理搞清楚了就可以了，如果你发现自己受到DoS攻击，立刻将网线拔下，断网，这是最正确的解决办法，然后再去查找原因，填补系统，否则你的机器就可能Down掉！”

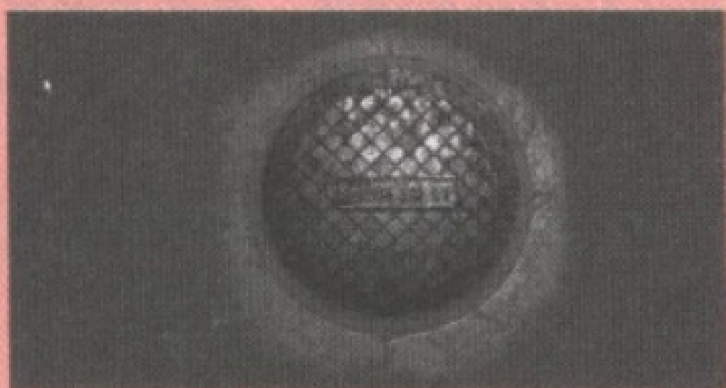
“明天的高数你看完了没有？”老大突然问京华。

“噢，坏了！不能再玩拒绝服务了，看高数！要放假了，《黑白山庄》也不能再写了，老大，明天的高数考试你用你525第一帅哥的媚眼给我们的监考姐姐来个拒绝服务，让我们这帮受苦受难的兄弟趁她被你拒绝服务之际好好合作一把，如何？”

“哈哈”，525宿舍里的笑声让这个春寒也暖和了起来……

跋：一月一出的《黑白山庄》系列终于走到了尾声，我和作者也在这个选题酝酿初期和刊登过程中想了很多，修改了很多，希望大家在轻松愉悦的环境中了解到一些所谓的Hacker知识，从壹到肆，我们是按照难度递增的方式，希望在逐渐的过程中提高大家对它的兴趣。在我收到的前三期的意见反馈中，很多读者愿意和我们就一些问题进行更深层次的探讨，这是我们愿意看到的。虽然这个长篇连载不再继续下去了，但是我相信很多读者会从这4期中有一些提高，增长了一些了解的兴趣，文章停止了，大家的学习热情是不会减少的。

——美丽人生







（接77页）

欣赏类：

1.触角设计（http://feeler.cn-ss.com/index.htm）：用鼠标移走首页中设置的盖子，你即将进入一个色彩缤纷的世界，各种奇妙的JavaScript特效会让你眼花缭乱，心悦诚服。网页浏览的本身就是一种乐趣，不是吗？

2.X-Pressive（http://www.x-pressive.com），这是一个具有国际水准的国外纯Flash网站，属于欧美炫酷派。网站以标准的Windows桌面为主题，菜单以及图标设计得生动活泼，整个站点以金属为主体风格，创意奇特，美术设计也是无所挑剔，整体效果会让你过目不忘。

3.Artemis（http://www.artemiscreative.com/index.html）：美妙的音乐与变幻莫测的线条和图片相得益彰，连鼠标的形状都变得极有创意，上面的每一个场景都显得既熟悉又陌生，会让你不由得由衷赞叹：艺术的魅力是无穷的！

下期预告：想不想体会一下做Programmer的感觉呢？下期我们会继续与JavaScript代码打交道，但这并不枯燥无味，只要潜心学习，你一定会从中找到乐趣！下期我们会分析、构思出一个网页特效，然后用JavaScript来实现它。相信实现这个效果会让你振奋不已！下期见！

新鲜打造个人网站

系列教程之七

移形换影——JavaScript高级应用

■Simple Palace工作室

通过上期介绍，相信你已经学会JavaScript一些最基本的应用。但JavaScript博大精深，在网页中能够实现让人意想不到的各种绚丽而奇妙的效果。在大家上网浏览网页的过程中，当进入一个特定的页面时可能每次都会看到不同的图片，或当你将鼠标移到某些网站的导航栏上时它会变成另外一种风格，也许你会对这种独特的设计赞不绝口，其实它们只是JavaScript的一些高级应用，如果你能熟练掌握这些知识，就能驾轻就熟，达到灵活应用的目的，网页特效设计的水平也就真正上了一个台阶。那么今天我们就来深入学习JavaScript的高级应用，力图将它分析得通通透透。又要开始熟悉计算机语言了，大家心里是不是有些发怵？其实计算机语言都是相通的，只要你熟知其中之一也就能触类旁通，首先我们来了解一下JavaScirpt的语法特性。

JavaScript脚本作为一种计算机语言，它自身包含有基本数据类型、表达式和算术运算符以及程序的基本框架结构。JavaScript提供了4种基本的数据类型用来处理数字和文字，而变量提供存放信息的地方，表达式则可以完成较复杂的信息处理。

1.基本数据类型

JavaScript中的4种基本数据类型包括：数值（整数和实数）、字符串型（用“”号或‘’括起来的字符或数值）、布尔型（使True或False表示）和空值。JavaScript基本类型中的数据可以是常量，也可以是变量。

2.常量

整型常量

JavaScript的常量通常又称字面常量，它是不能改变的数据。其整型常量可以使用十六进制、八进制和十进制表示其值。

实型常量

实型常量由整数部分加小数部分表示，如12.32、193.98。可以使用科学或标准方法表示，如5E7、4e5等。

布尔值

布尔常量只有两种状态：True或False。它主要用来说明或代表一种状态或标志，以说明操作流程。它与C++不一样，C++可以用1或0表示其状态，而JavaScript只能用True或False。

字符型常量

使用单引号“'”或双引号“"”括起来的一个或几个字符。如"welcome to popsoft"、"3245"、"ewrt234234"等。

空值

JavaScript中有一个空值Null，表示什么也没有。如试图引用一个没有定义的变量，就返回一个Null值。

特殊字符

同C语言一样，JavaScript中也有一些以反斜杠“/”开头的不可显示的特殊字符，通常称为控制字符。

3.变量

变量的主要作用是存取数据、提供存放信息的容器，对于变量必须明确变量的命名、类型、声明及其作用域。

变量的命名

JavaScript中的变量命名同其他计算机语言非常相似，这里要注意以下两点：

A、必须是一个有效变量，即变量以字母开头，中间可以出现数字如test1、text2等。除下划线“_”作为连字符外，变量名称不能有空格、“+”、“-”、“，”或其他符号。

B、不能使用JavaScript中的关键字作为变量。

在JavaScript中定义了40多个关键字，这些关键字是JavaScript内部使用的，不能作为变量的名称。如Var、int、double、true等。

在对变量命名时，最好把变量的意义与其代表的意思对应起来，以免出现错误。

变量的类型

在JavaScript中，变量可以用命令Var作声明，例如

```
Var popsoft;
```

该例子定义了一个mytest变量，但没有给它赋值。

下面来看这个例子：Var popsoft="welcome here",该例就定义了一个popsoft变量并赋值。

在JavaScript中，一个数据的变量或常量可以事先不作声明，它在赋值时就已经自动说明了其数据类型。如：

```
x=100
y="125"
xy= True
cost=19.5等。
```

其中x整数，y为字符串，xy为布尔型，cost为实型。

变量的声明及其作用域

JavaScript变量还可以在使用前先作声明并赋值，通过使用Var关键字对变量作声明。对变量作声明的最大好处就是能及时发现代码中的错误，因为JavaScript采用动态编译，而动态编译不易发现代码中的错误，特别是变量命名方面。

对于变量还有另外一个重要方面——那就是变量的作用域。在JavaScript中同样有全局变量和局部变量，全局变量是定义在所有函数体之外，其作用范围是整个函数；而局部变量是定义在函数体之内，只对该函数可见。

三、表达式和运算符

1.表达式

在定义完变量后，就可以对它们进行赋值、改变、计算等一系列操作了，这一过程通常让表达式来完成，可以说它是变量、常量、布尔及运算符的集合，因此表达式可以分为算术表述式、字串表达式、赋值表达式及布尔表达式等。

2.运算符

运算符完成操作的一系列符号，在JavaScript中有算术运算符，如+、-、*、/等；有比较运算符如!=、==等；有逻辑布尔运算符如!（取反）、|、||；有字串运算如+、+=等。

在JavaScript主要有双目运算符和单目运算符。其双目运算符由如下几个部分组成：

操作数1 运算符 操作数2

即由两个操作数和一个运算符组成。如50+40、"This"+"that"等。单目运算符只需一个操作数，其运算符可在前也可在后。

（1）算术运算符

JavaScript中的算术运算符有单目运算符和双目运算符。

双目运算符：

+（加）、-（减）、*（乘）、/（除）、%（取模）、|（按位或）、&(按位与)、<<（左移）、>>（右移）、>>>（右移，零填充）。

单目运算符：

-（取反）、~（取补）、++（递加1）、--（递减1）。

（2）比较运算符

比较运算符的基本操作过程是，首先对它的操作数进行比较，然后再返回一个True或False值，有8个比较运算符：

<（小于）、>（大于）、<=（小于等于）、>=（大于等于）、==（等于）、!=（不等于）。

（3）布尔逻辑运算符

在JavaScript中增加了几个布尔逻辑运算符：

!（取反)、&=（与之后赋值）、&（逻辑与）、|=（或之后赋值）、|（逻辑或）、^=（异或之后赋值）、^（逻辑异或）、?:（三目操作符）、||（或）、==（等于）、|=（不等于）。

熟悉了JavaScript的基本数据类型、变量、常量及操作运算符之后，我们以后在阅读乃至自己动手编写JavaScript程序时就会心中有数，下面不妨随我一起来做一个实战演练。

大家可以打开这个网站来看看：http://www.tengfei.org.cn（如图1），该网站的首页就用了随机图片效果，每次进入或刷新网页时右上角的图片都不一样，尽管这个效果实现起来很容易，但却给主页添色不少。它的原理是生成一个随机的函数，把值赋予一个变量，然后将图片的源用变量来表示，每次进入页面时变量的值不同，图片的SRC就不同，显示的图片也就不断变化了。下面我们来分析一下实现该效果的这段代码。



图1

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"><!--
  // The Central Randomizer 1.3 (C) 1997 by Paul Houle (houle@msc.cornell.edu)
  // See: http://www.msc.cornell.edu/~houle/javascript/randomizer.html
  rnd.today=new Date();
  rnd.seed=rnd.today.getTime();
  function rnd() {
   rnd.seed = (rnd.seed*9301+49297) % 233280;
  return rnd.seed/(233280.0);
  };
  function rand(number) {
  return Math.ceil(rnd()*number);
  };
  // end central randomizer. -->
</SCRIPT>
```

这是一段在网上广为流传的设计得很棒的一个随机数生成程序，它的注释里包含了作者的相关信息。至于具体算法我们不必深究，这牵扯到数学上的有关知识。但在函数的具体使用上，如果要生成随机浮点数，用rnd()；需要生成整数，用rand(number)，比如要小于10的随机整数（不包括零），就用rand(10)。我们就用这个来实现随机图片的效果。

首先，要把刚才那段脚本放到<HEAD></HEAD>中间，然后在需要的地方用document.write给出显示图片的脚本就可以了。不过前提是要有10张大小相同的图片，名字可以分别取为pic1.jpg、pic2.jpg……pic10.jpg，然后加入下面这段代码：

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
  <!--
  document.write('<IMG SRC="../images/pic' + rand(10) +
```

```
'.jpg" WIDTH=200 HEIGHT=100>');
    //-->
    </SCRIPT>
```

这种方法比较简便快捷。还有另外一种“笨”办法，但灵活性比较大，可以不用相同的文件名，通过一个if语句来判定rand(number)的值，然后给出具体的图片SRC。代码如下：

```
for(i=1;i<=1;i++) {
myNum=(rand(10));
if(myNum == 1)
 document.write('<img src="images/sky.jpg" width=472
height=122 border=0>');
if(myNum == 2)
 document.write('<img src="images/sun.gif" width=472
height=122 border=0>');
if(myNum == 10)
document.write('<img src="images/water.jpg" width=472
height=122 border=0>');
else {
document.write();
 }
}
```

除了随机显示图片之外，也可以利用随机数创建随机的文本、表单、URL、背景颜色等。大家可以自己试验。

讲了一通JavaScript语言的基本知识，是不是有些累呢？也许你已经能读懂JavaScript代码了，但灵活运用才是我们不断追求的目标，下面我们利用Dreamweaver来创建一些复杂的JavaScript效果。请看下面的演示说明。

实战演练：为页面加入JavaScript特效——图像变换

首先，准备两张大小相同的图片，如果不相同可能会有一个被拉伸或挤压，影响显示效果。用Dreamweaver编辑我们在第4期中所制作的页面home.htm，在midFrame中插入一张我们准备好的图片，为了便于我们识别它，给它起个好记的名字djman（如图2）。选择页面上方导航栏中的music链接字样（如图3），或者自己任意输入一些文字，然后选中它，在下面的属性窗口中给它加入空链接“#”。

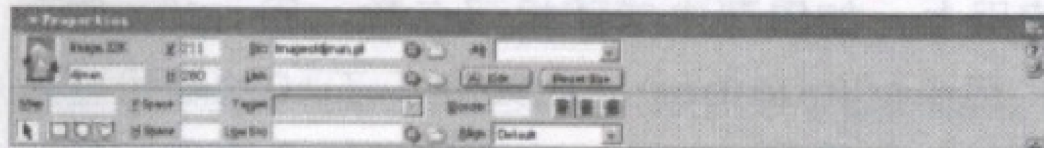


图2

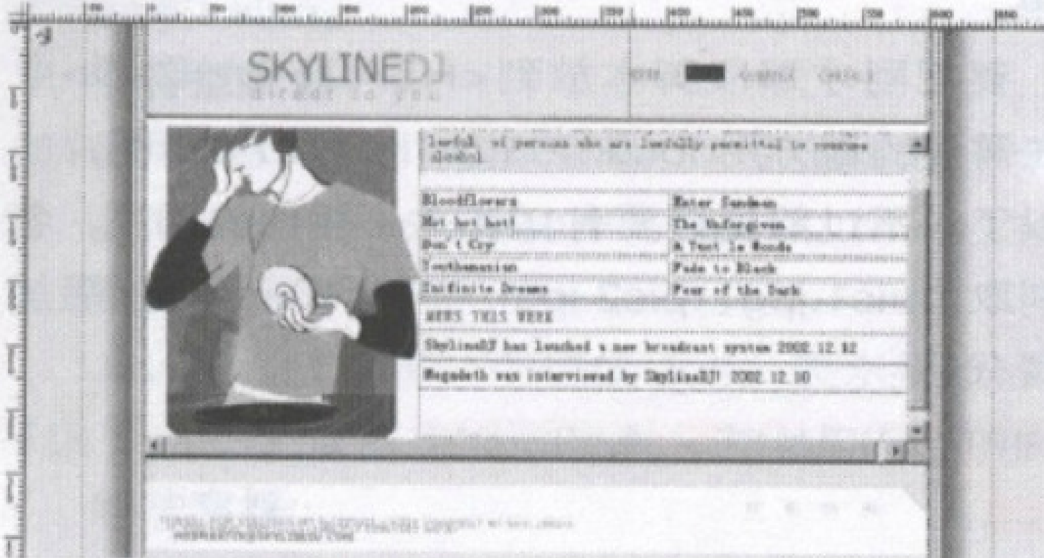


图3

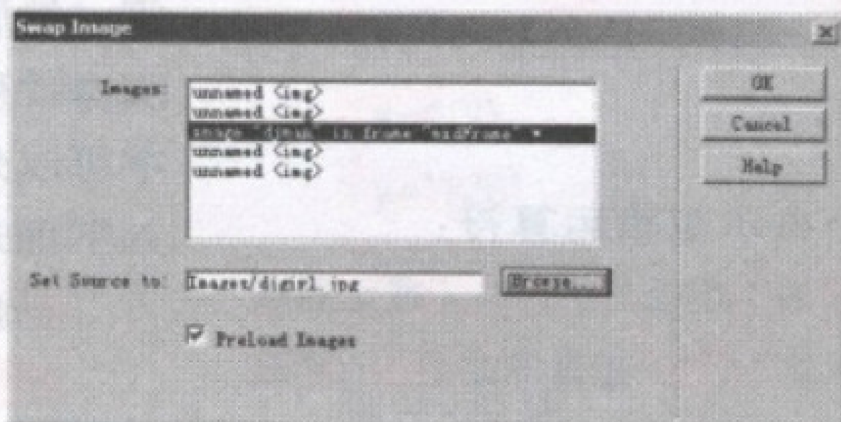


图4

第二步，打开“Behaviors”面板，保持链接被选的状态，然后点击左边的“+”按钮，在弹出的菜单中选择“Swap Image”。在弹出的对话框中可以看到页面中所有图像都列在了一个表上，其中有一项为“image "djman" in frame "midFrame"”（如图4），这就是我们需要进行变换的图片了。点击它，保持它被选中状态，然后我们在下方的“Set Source to”一栏中找到我们准备的另一张图片“djgirl.jpg”，之后图片列表框中我们所选的这一项最后面会出来一个“*”号，这代表什么意思呢？“*”说明，我们已经为这个图片赋予了一个变换。因此，我们可以给一个链接上加入多个图像变换行为。如果我们选择另外一个图片列表项，然后为它找到一个变换的图片，这也是可行的，结果是鼠标移到链接文字上时，两个图片均会变换。“Preload Images”是预先装载图片，这样会使图片变换过程更顺滑一些，一般我们都会选中它。

此时，链接文字的代码变成这样：

```
<A HREF="#" CLASS="linktext" onMouseOver=
"MM_swapImage('djman?midFrame','','Images/djgirl.jpg',1)">
music</A>
```

可以看出，Dreamweaver在链接的“onMouseOver”事件中加入了一个“MM_swapImage()”函数，这个函数就是用来控制图片变换的。大家可以参照该函数的代码来具体分析一下它是怎么实现这个功能的。

第三步，预览页面。此时你就会发现当鼠标移动到链接上的时候，图片变换之后就再也变不回来了，与我们要求的效果还不一致。回到Dreamweaver中，点击“music”字样，察看“Behaviors”面板，我们可以看到面板中有如下的字样：“onMouseOver，Swap Image”，这表示对于链接的“onMouseOver”事件，有行为“Swap Image”与之对应。值得一提的是，并不是所有浏览器都支持这些事件的，点击“onMouseOver”右边的下拉箭头，可以看到很多事件（Events），如图5所示。“Show Events For”菜单中就是各种不同的浏览器，选择不同的浏览器，所支持的事件就不同，这点我们应该结合实际情况来添加行为。

点击“+”按钮，选择“Swap Image Restore”命令，弹出的对话框提示这个命令用来恢复已被替换的图片（如图6），选择OK。我们可以看到在“Behaviors”面板中已经发生了变化，这时再预览，我们的要求就达到了：鼠标移到链接上时，图片变换；鼠标移开时，图片复原。察看代码，会发现多了onMouseOut="MM_swapImgRestore()"一句，这是针对“onMouseOut”事件调用了一个使图片复原的函数。最终的效果如图7、图8所示。

Dreamweaver中可以支

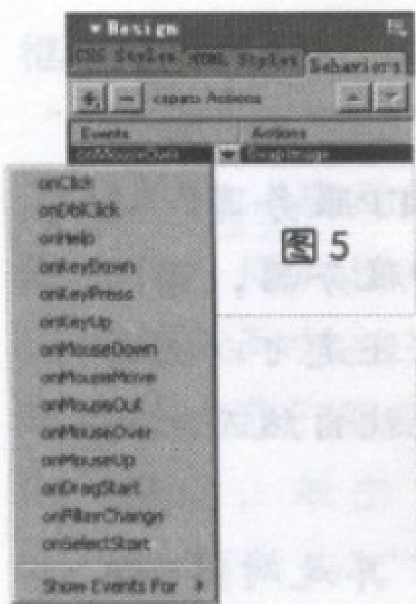


图5

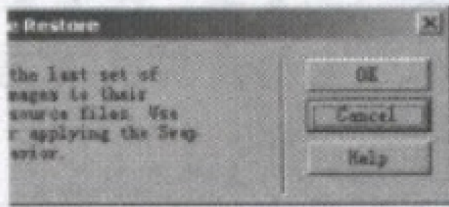


图6

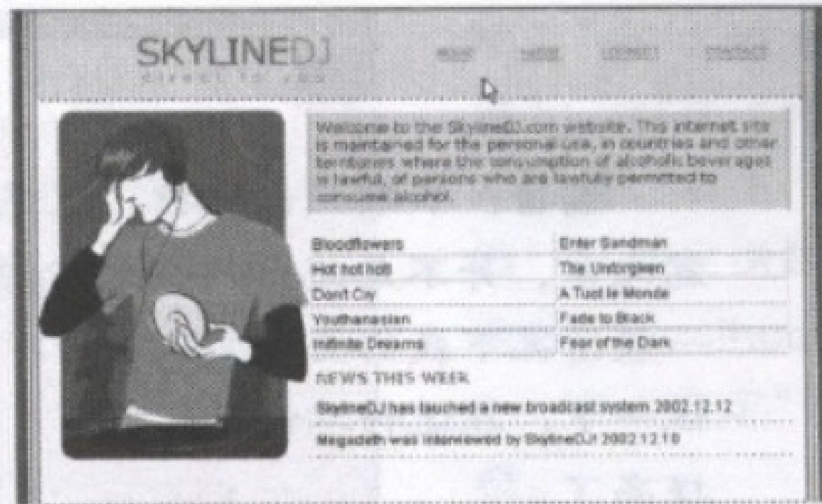


图7

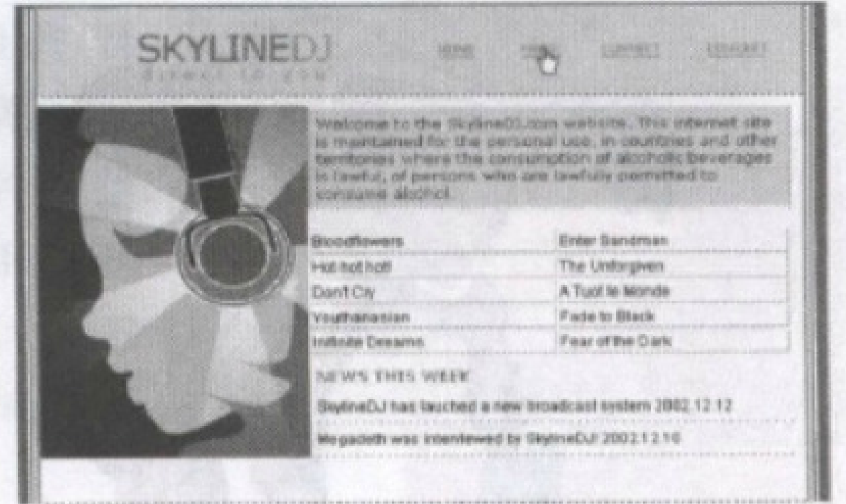


图8

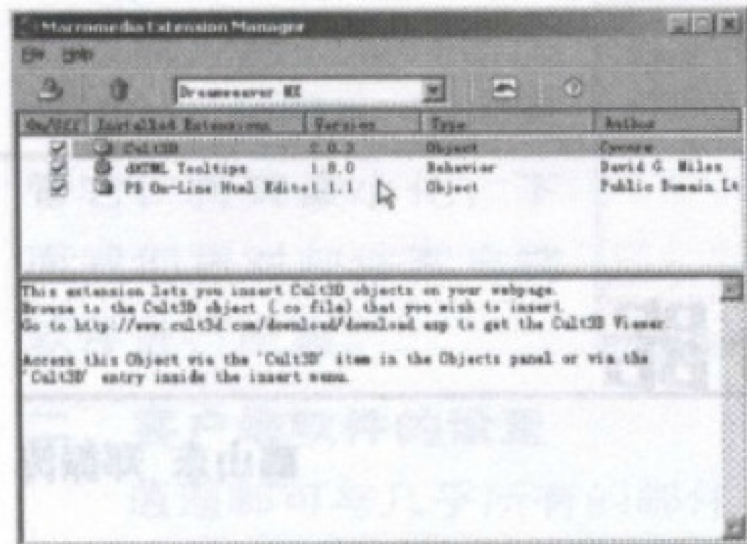


图9

持的效果很多，如果你觉得上面介绍的还不够用，你可以在“Behaviors”面板中选择“Get More Behaviors”命令，浏览器就会自动定向到“Macromedia”官方网站，你可以从那里下载到更多更新的行为库。那么“插件”又是怎么回事呢？所谓的“插件”，其实也就是一种行为库，只不过它更复杂一些，可以实现的功能更强大。世界上有很多Dreamweaver支持者都在为它开发插件，因此它的插件可以说是数不胜数，极其丰富。

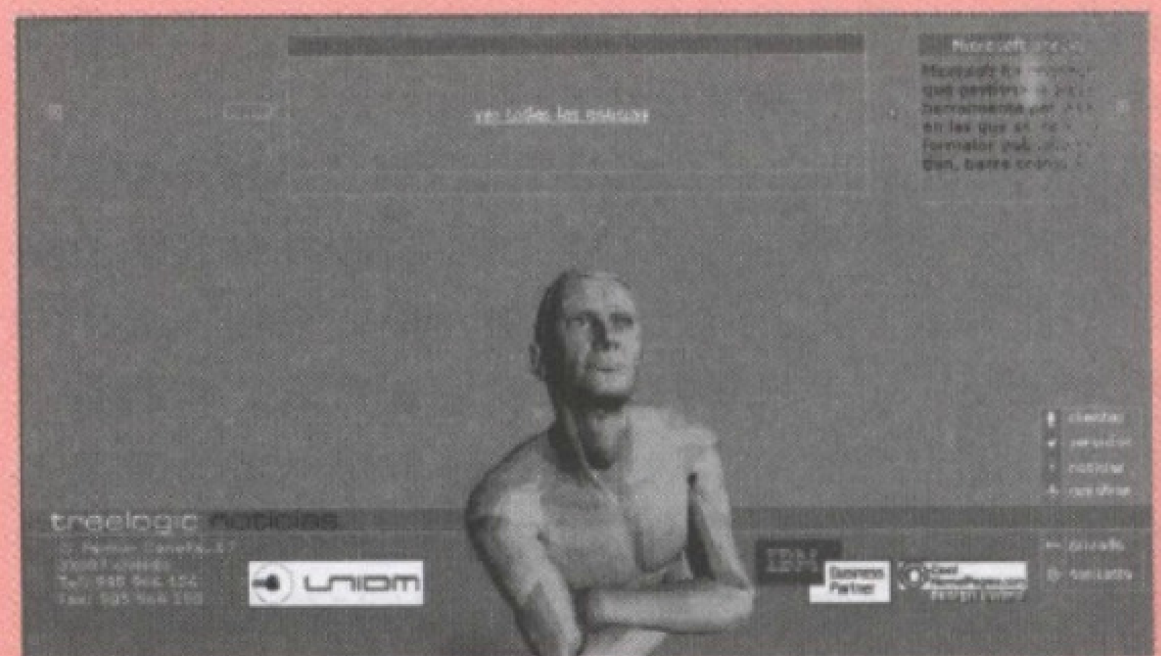
安装插件也很简单，下载的插件都是以.mxp为扩展名，双击它，就会打开随Dreamweaver一起安装的“Macromedia Extension Manager”，这是一个专门的插件管理器，它同时还支持为Flash、Fireworks所设计的插件。在阅读了插件的使用协议之后选择“Accept”就会自动安装，然后就会显示你系统里所安装的插件信息。重新启动Dreamweaver，就可以在“Behaviors”面板或工具栏中找到所安装的插件了。卸载也要在Extension Manager中进行，同样非常简单，这里就不重复了（如图9）。

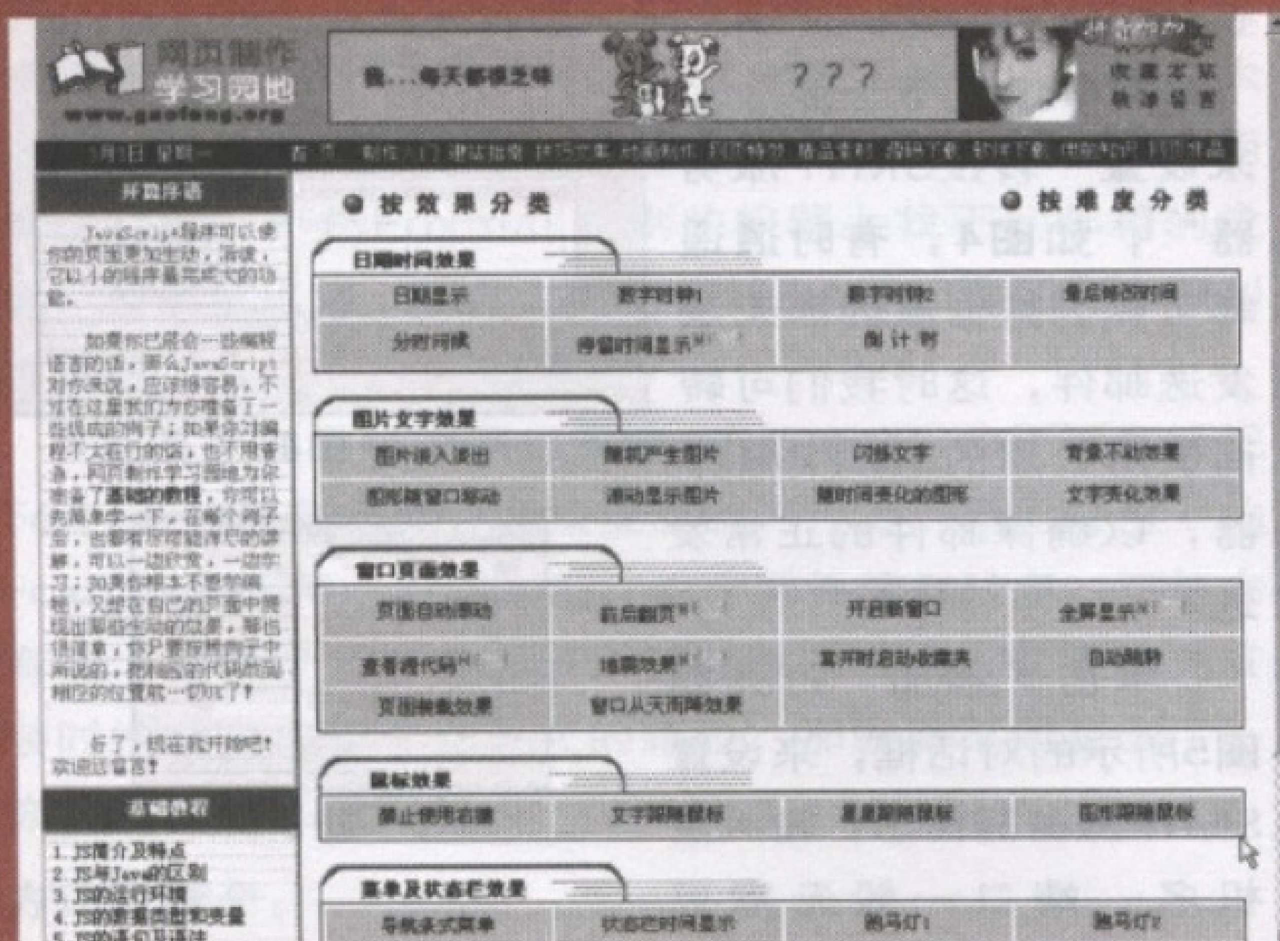
Dreamweaver的插件一般都是用JavaScript写成的，因此如果你觉着插件不能满足你需要，那就应该自己去写了。这不是一件遥不可及的事情，或许过不了多久，我们就能使用由你开发的Dreamweaver的插件了:)。

经典案例赏析：

http://www.treelogic.com

大家进入这个网站一定会被它吸引！首页页面中间的那个人头会一直跟着你的鼠标移动，鼠标移到哪里，他的头就会转到哪里，是不是非常有趣？很佩服制作者的创意。这可全都是用JavaScript来实现的，大家也可以看一下它的源代码，分析一下实现的原理。





本期推荐的网站：

资源类：

1.网页设计室JavaScript教程（http://www.llzc.com/pcwww/js/index.htm）：一个通俗易懂的JavaScript学习类网站，包括JavaScript的简介、基本概念、语法、函数、对象以及事件处理等等，介绍的篇幅不大，如果你还是初学者，一定会受益非浅。

2.网页制作学习园地之JavaScript部分（http://www.cdcity.gov.cn/gf/gao_4/index.asp）：该网站信息量大，除了提供JavaScript的基础教程之外，还按效果和难度分类为你提供一些网页特效的实例，如果你想提高JavaScript的使用水平，该网站是一个好去处。

（接73页）



编者：本期我们主推“逍遥邮——打造自己的SMTP服务器”这篇文章，并不是想要所有的读者都去架设自己的SMTP服务器，因为一般情况下我们要收发邮件并不需要如此复杂。但大家还是可以去尝试一下，在这种不停的尝试下，我们的电脑使用水平也就自然而然地提高了。

本期还推出了“让Foxmail在闪存中安家”一文，算是对第5期“我的‘N合1’闪存”的补充吧。

应用心得

逍遥邮——打造自己的SMTP服务器

■山东 郑振涛

一般来说，当我们在电子邮件客户端软件中编辑好邮件，并单击“发送”之后，这封邮件其实并没有立刻送达收信人的信箱，而是被发送到ISP提供的邮件服务器上，然后再由服务器将邮件发送出去。但由于在同一时刻往往有很多人在使用同一服务器，服务器只能将这些邮件排队逐封发送，而我们的邮件自然也会身处队列之中，在这期间如果网络出现一点问题，我们的邮件就可能发送失败。如果是普通邮件，可能没什么，但如果发送的是重要文件，可就要误大事了。

如果将本机作为自己专用的SMTP服务器发送邮件，那么不管是发送速度，还是稳定性以及邮件的安全性等方面，都能得到保证，这当然并不困难，只要安装某些软件就可做到了，可惜这样的软件设置普遍比较复杂，不太适合初级用户使用。最近，笔者发现一款非常简单的邮件发送工具——逍遥邮，它可将本机设为SMTP服务器，而且还可多线程发送邮件，让你的邮件发送安全、高效、可靠。

逍遥邮包括3个版本：精简版、标准版和专业版，其中标准版和专业版都需要付费使用，而精简版则是完全免费的，实际上对普通用户来说，使用精简版就足够了，它的下载地址是http://www.mychangshu.com/service/register/maildirect/download.htm。

一、软件设置

1.软件第1次启动时会显示“配置向导”，如图1，单击“下一步”，进入“DNS服务器配置”对话框，如图2，输入首选DNS服务器的IP地址。另外如果你的ISP还提供了备用DNS服务器，最好把它的IP地址也填上，否则就空着不填。如果你对IP地址并不清楚，建议单击“检测”让软件自行检测并填写IP地址。

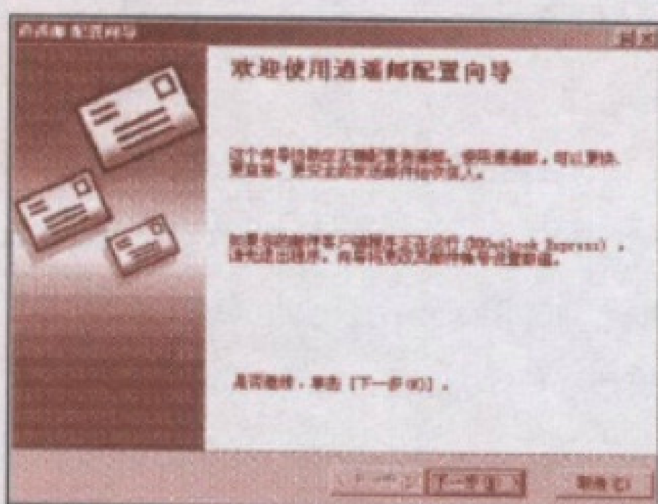
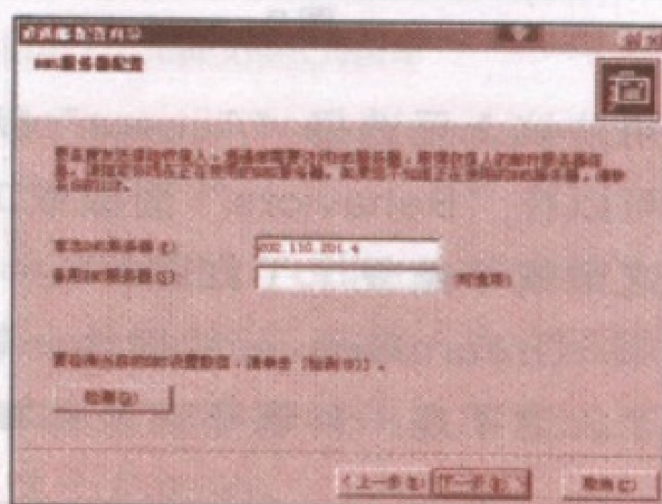
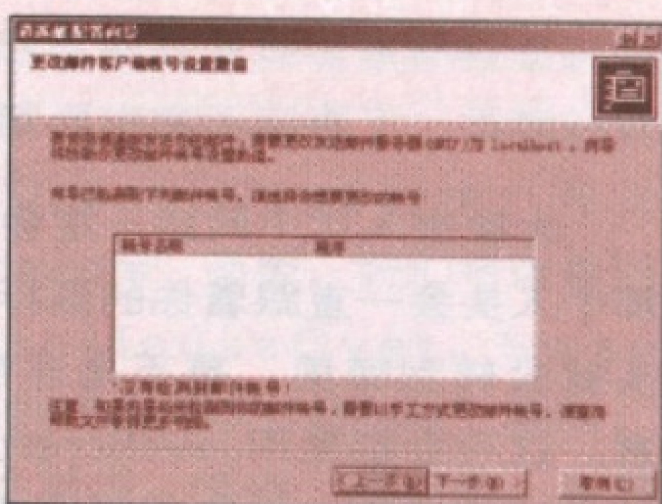


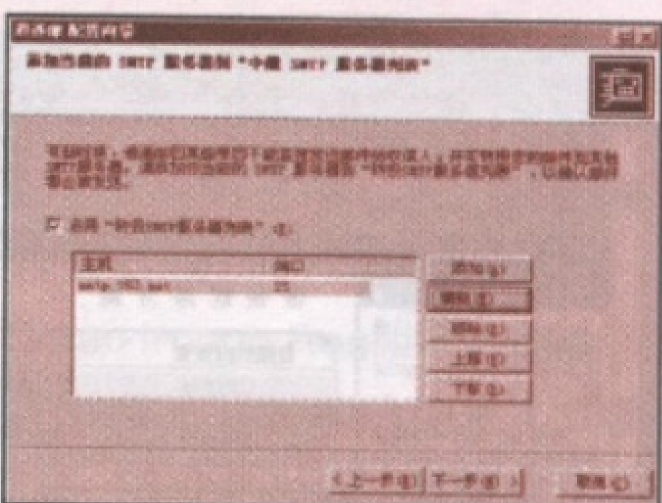
图1


图2

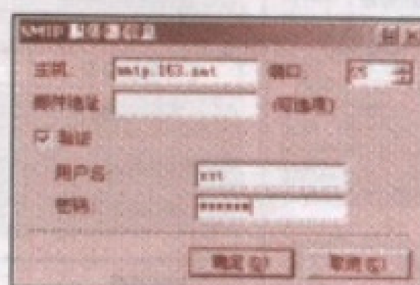
2.单击“下一步”，软件会检测本机上已存在的邮件帐号，并将检测到的帐号显示在列表中，如图3，我们需要将帐号的SMTP服务器改为“locahost”，只要在列表中选择要修改的帐号，再单击“下一步”软件就可自动帮我们修改了（如果正在运行着邮件客户端软件，请事先退出）。如果软件未检测到邮件帐号，那么我们还可进行手工修改，具体方法笔者将在下面进行介绍。


图3

3.单击“下一步”，来设置“转投SMTP服务器”，如图4，有时逍遥邮可能因某些原因而无法发送邮件，这时我们可转而使用公用的SMTP服务器，以确保邮件的正常发送。

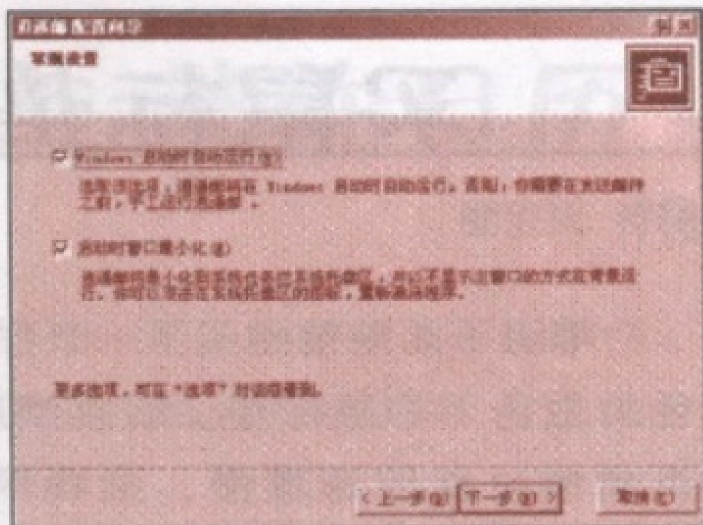

图4

单击“添加”打开如图5所示的对话框，来设置SMTP服务器信息，输入主机名，端口一般无需更改。如果该服务器需要身份验证，还需要复选“验证”，输入用户名和密码，按“确定”关闭。

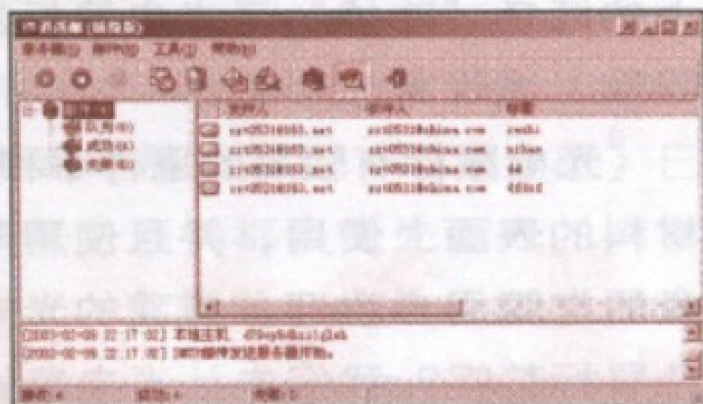

图5

4.单击“下一步”，进入软件的“常规设置”对话

框，如图6，建议把"Windows启动时自动运行"和"启动时窗口最小化"同时选中，这样软件就可始终在后台默默地为我们服务了。


图6

最后，单击"下一步"，再单击"完成"即可完成软件的设置。这时就可看到软件的主界面了，如图7，不用再管它，将其最小化，下面我们将对邮件客户端软件进行配置。

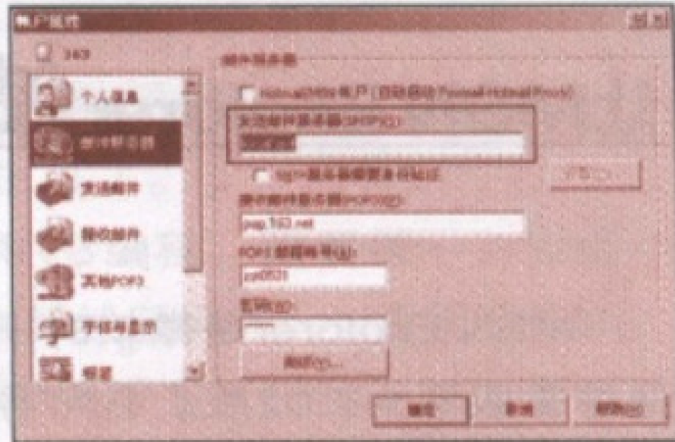

图7

二、客户端软件的设置

逍遥邮可与几乎所有的邮件客户端软件配合使用，但由于国内用户多使用Foxmail 4.2和Outlook Express 6，所以笔者就以此为例进行介绍。

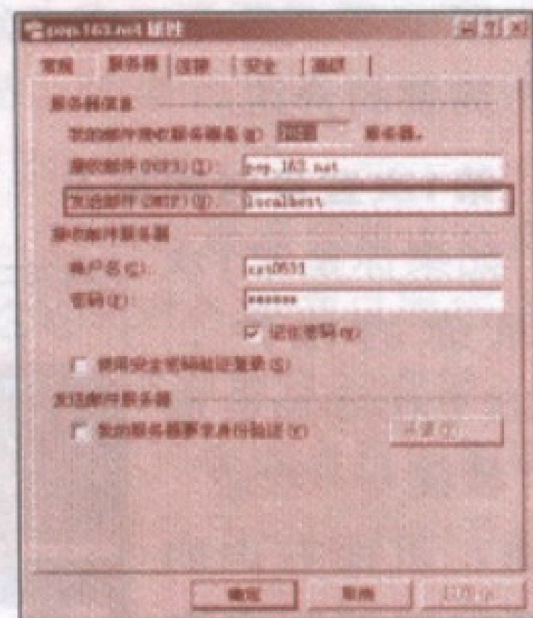
1.Foxmail 4.2

打开Foxmail，选择要更改的邮件帐号，执行"选项"→"当前用户属性"，打开"帐户属性"对话框，单击"邮件服务器"，将发送邮件服务器改为"localhost"，如图8，按"确定"关闭对话框。


图8

2.Outlook Express 6

执行"工具"→"帐户"，进入"邮件"选项卡，选择要更改的帐户，单击"属性"，进入"服务器"选项卡，将发送邮件服务器改为"localhost"，如图9，按"确定"关闭对话框。


图9

现在发封邮件试试看，你会发现邮件会以超乎寻常的高速被发送出去，只要几秒钟，收信方就可收到这封邮件了。

让Foxmail在闪存中安家

■安徽 居志成

看到《大众软件》2003年第5期《我的"N合1"闪存》时，笔者恰好刚买了一块奥美嘉黑匣子"随心易"闪存。笔者有时也在外边上网，由于在家用惯了Foxmail（也用过Flymail，但不顺手），很想出门时用它做"随身邮"，于是决心找到在闪存中使用Foxmail的方法。功夫不负有心人，我终于实现了愿望。现在把原理和方法写出来与大家共享。

经过摸索发现，虽然Foxmail在一个系统中安装后在另外的系统中可直接使用，但要在闪存中使用必须具备两个条件：一是Foxmail的程序文件夹不能太大，不然太浪费闪存的宝贵空间；二是建立新帐户时邮箱必须使用默认路径，不然Foxmail在别的机器上找不到邮箱的位置，肯定会出错。据此，我们可让Foxmail在闪存中顺利地安家。

就算你的系统中原先安装有Foxmail，也不要直接把Foxmail的程序文件夹直接复制到闪存上。因为硬盘上的Foxmail在使用一段时间后，由于邮件信息较多，可能会有几十兆甚至上百兆之多，闪存难以容纳；如果原先安装时给邮箱选择了自定义的路径，那就更不能复制了。你必须选择重新安装。

方法有两个：

一是直接把Foxmail安装到闪存中，新建帐户时使用默认的邮箱路径（如图1）；

二是先在系统中原有的Foxmail安装文件夹之外的地方重新安装它，邮箱路径仍然选择"默认"，然后把新安装的Foxmail程序文件夹复制到闪存中。全新安装的Foxmail 4.2有6MB多，在其它机器的Windows系统中使用绝对不会出错。


图1

如果仍然嫌它占地方的话，你可把下列文件和文件夹删掉：

①Foxmail文件夹中的Welcome.eml、Unins000.dat、Unins000.exe、Tips.fox、Readme.txt、License.txt、FoxHot.chm和FoxHelp.chm；

②Dict文件夹；

③Faces文件夹；

④Template文件夹中的Forward文件夹、Images文件夹和Macro文件夹；

⑤New文件夹中的"普通信件.txt"之外的模板；

⑥Reply文件夹中"普通回复.txt"之外的模板。

经过这样处理之后，Foxmail只有2MB多，但基本功能一点没少，在哪都能正常使用，一个可以和你走四方的袖珍"随身邮"终于做好了。

让MSN Explorer使用IE收藏夹

■安徽 居志成

MSN Explorer是微软的一款新型浏览器，最新的简体中文版本为7.02版。它可导入Internet Explorer收藏夹，但由于导入的方式与常见的浏览器的导入方式不同，所以不少用户不知道如何操作。这里对导入的方法作个简要的介绍。

一、第1次登录时的导入

如果你是第1次登录你的帐户，MSN Explorer会显示“教程——欢迎”页面，页面右边的“其他功能”中有一项是“导入您的IE收藏夹”（如图1），单击后即可导入。

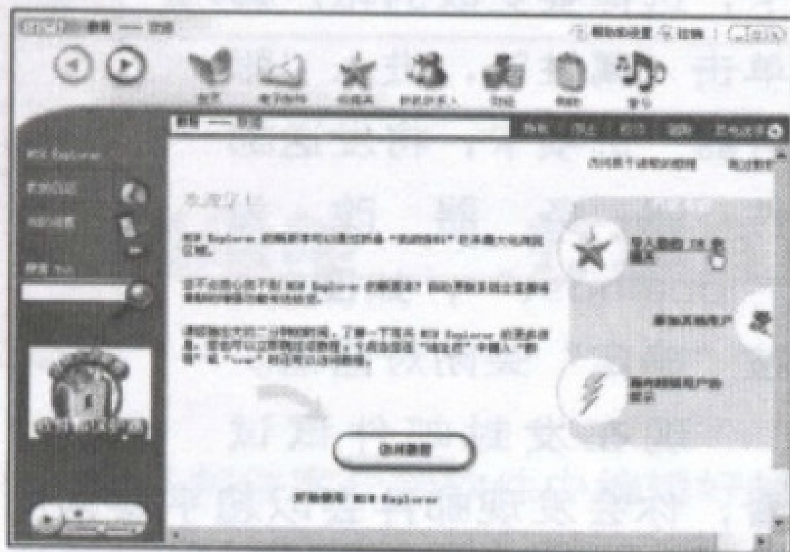


图1

二、其它时间导入

如果你在第1次登录时没有导入IE收藏夹，那么当你再次登录时，就不会出现导入页面，不过你可通过MSN Explorer窗口上方的“收藏夹”菜单来导入。在“收藏夹”菜单中选择“整理收藏夹”，就会打开“导入Internet Explorer收藏夹”页面，在页面的右边和下方都有导入收藏夹的按钮，单击即可（如图2）。



图2

三、重新导入

如果你以前曾导入过IE收藏夹，现在IE收藏夹的内容变了，想让MSN Explorer的收藏夹也跟着更新，你也可通过“收藏夹”菜单中的“整理收藏夹”来进行操作。与第2条情况不同的是，这时显示的页面是收藏夹内容的列表，在列表的右边有个“导入以前的Internet Explorer收藏夹”按钮（如图3），单击它就可把变更后的IE收藏夹导进来。



图3

买鼠标垫也有讲究

■北京 任香玫

笔者不久前曾购买了一个样式新颖、颜色鲜艳（以红色为主色）的鼠标垫。回家使用时，笔者的光电鼠标却不领情，反应速度慢、准确率低，在红色区甚至“罢工”。后来得知，祸根源于笔者购买的鼠标垫，鼠标垫上的红色“吃掉”了光电鼠标发光二极管发出的红光，导致上述现象的产生。

光电鼠标有较高的采样率和准确度，能在大多数不同材料的表面上使用，并且使用寿命长，因此倍受越来越多的电脑用户欢迎。但我的光电鼠标为什么“害怕”红色鼠标垫呢？我们先从光电鼠标的工作原理谈起。光电鼠标的工作原理是：发光二极管发出的高亮度光线经反射后，照射在透镜下方物体的表面，使CMOS感应器产生明暗对比强烈的影像。DSP（数字信号处理器）将成像系统前后产生的两张图像进行分析，找出鼠标相对移动的方向和速度。SPI（信号接收器）接收到DSP发出的水平和垂直方向的信号后，再把按键系统送来的信号经过编码后传送到电脑中去，实现操作命令。而光电鼠标中的发光二极管发出的光是红色，若鼠标垫上的颜色也是红色或淡红色的，那么就不能将发出的光反射回去或反射率很低，CMOS感应器也就不能形成明暗对比强烈的影像，不能准确找出甚至不能找出鼠标相对移动的方向和速度，所以电脑执行操作命令时行动缓慢或干脆不执行命令。

因此，在为光电鼠标选购鼠标垫时，一定要避开红色或淡红色，以及所有能影响发光二极管发出红光的颜色，这些颜色会给我们的操作带来困难，使光电鼠标失去高采样率、高准确率等优点。

一句话技巧

为自己喜爱的Access数据库自定义封面屏幕：创建一个位图图像，指定与数据库相同的名称，然后将该文复制到数据库所在的目录下。（山东 西贝）

在用智能ABC输入法时，如果你想输入“西安”这样的词，一般是输入“xi'an”，但也可输入“xi/an”、“xi`an”甚至“xi0an”都可以，大家可以根据自己的输入习惯选择。（北京 Lyen）

当你发现QQ无论如何也添加不了好友时，在排除是服务器和客户端问题后，可以尝试从自己现有的好友名单里删除部分很久不联系的人，再尝试添加。因为在现存版本的客户端好友名单到达一定限额就会出现难以添加新成员的情况。（北京 田田）

桌面必备工具——迷你日历

■重庆 傅饶

一款体积小巧，却功能强大的多功能桌面日历软件，能否令你莞尔一笑呢？正是我要介绍的这款《迷你日历》，如今被许多网友所称道。它集公历农历对照查询、记事查询、重要记事动态提醒、自定义节日、日历打印等诸多功能于一身。

《迷你日历》可在http://www.skycn.com/soft/9249.html下载，安装后重启电脑会发现《迷你日历》已加入自启动程序中，而且每次开机都会优先运行。大家可看到它的界面（**如图1**），当前显示的是公历对照查询，点击界面左上角的乒乓球图标就可切换到农历界面。两种界面中用绿色表示的就是当前的日期了，并且动态小时钟显示着当前时间（精确到秒哦）。界面上端有年、月的下拉列表可供选择使用。它虽叫做《迷你日历》，但实际包含了1901至2099年近200年的历法，真可称为万年历了。



图1

不仅如此，我们还可通过《迷你日历》将每天发生的重要事件记录下来，聊以备忘。具体操作很简单，把鼠标移动到当前日期上，双击就会出现记事栏编辑窗口（如图2）。只要写入事件并点击“快存”，日后鼠标再指向此日期时，就会在界面右边的记事栏显示当初所记载的事件。即使日久天长记事很多，还有记事查询功能帮助你方便地找到以往的记事呢。

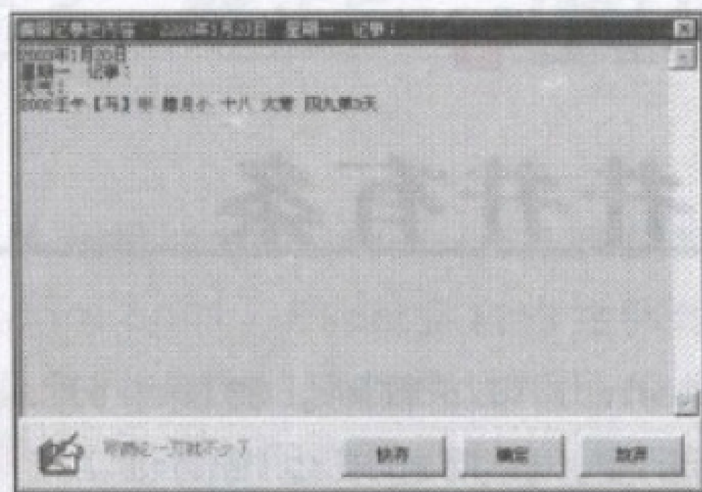


图2

自定义节日可以说是《迷你日历》最具个性化的功能了。软件本身对于重大节假日已包含殆尽，而剩下的就成了用户的个性化空间。自己、家人或朋友的生日，重要记念日以及你自己喜欢的节日都可囊括进来。首先你要找到界面下方那个“更多”菜单，选择“自定义节日”那一项，就会出现这个窗口（**如图3**）。按下“增加”按钮，正确地设置好节日开始时间，确定就一切OK。以后软件会自动计算节日或生日，比如你于1981年1月1日出生，今年的1月1日便显示已是你的22周岁生日了。

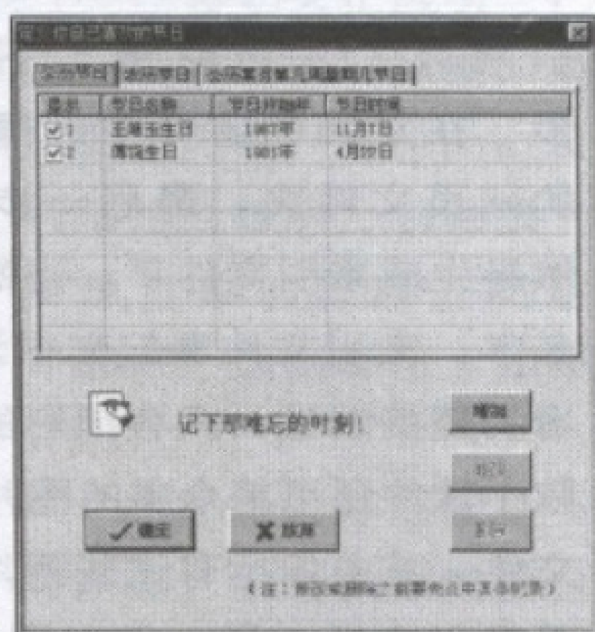


图3

《迷你日历》最初采用VB编程，需要带一大包运行库且稳定性不高。为此作者毅然采用Delphi重写了代码，内存占用大为减少，克服了VB版在运行稳定性方面的问题。不过新版中却暂时失去了原版中一些固有功能，如：重要记事动态提醒和日历打印功能，原因是要将原VB版的全部功能移植过来并不容易，作者也正在抓紧时间完成。此次的新版又增加了以下3个功能：

1.新增加了节日预告功能。当你在更多菜单中选择节日预告选项后，可看到软件已分别对各类节日进行了预告，使你一目了然，这将更加方便你对节日的安排。

2.新增加公共节日设置功能。你可根据自己的需要，从给出的公共节日列表中选择需要在日历中显示的节日，关闭不需要显示的节日。

3.为了使界面更加生动，特加入了界面配置魔术师功能。它可让大家随意改变《迷你日历》界面不同区域的色彩、字体、换肤、贴图等，充分享受漂亮界面带来的乐趣。

《迷你日历》一直作为免费软件发布。而现在需要注册，主要是作者为了统计软件使用的人数，因此未注册前将有一些新功能被屏蔽。整个注册过程是完全免费的，软件根据你的电脑硬件给出特征编码，来到它的官方免费注册网页，输入你的系统特征号，提交之后就会得到注册码。

让窗口“即拖即动”

■山东 西贝

在“即插即用”“所见即所得”颇受欢迎的今天，在Windows桌面上拖动窗口时，细心的你一定发现，窗口并没有随着移动，而只是显示一个虚框代表了窗口将要出现在屏幕上的位置。你想不想让窗口即拖即动呢？实现过程如下：

1.单击Windows“开始”菜单，单击“运行”，在“打开”框中键入“REGEDIT”，单击“确定”按钮，打开“注册表编辑器”窗口。

2.在左窗格中，依次双击“HKEY_CURRENT_USER”、“Control Panel”、“Desktop”，然后在右窗格中，双击“Drag FullWindows”，在“键值”（Win98/Me）或“数值数据”（Win2000/XP）框中，将原值“0”改为数字“1”（**如图1**），单击“确定”按钮。

3.关闭“注册表编辑器”窗口。

重新启动电脑后，上述设置生效。当你再拖动窗口时，整个窗口就会随鼠标一起移动，而不是出现一个代表着窗口新位置的虚框了。

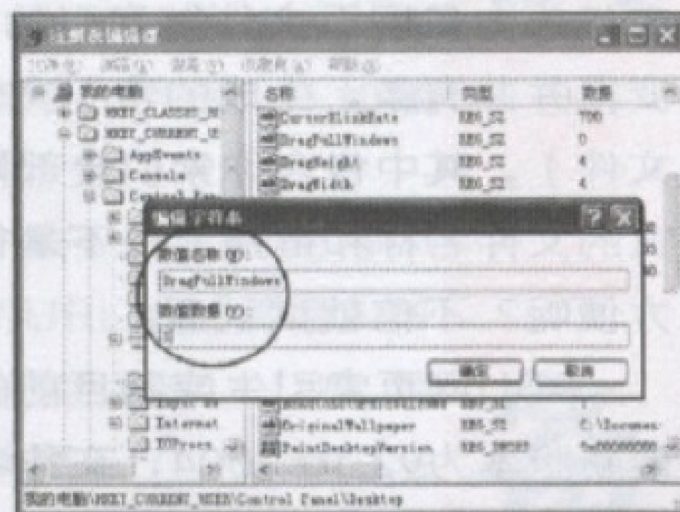


图1

视频转换魔术师——Mainactor VideoEditor

■天津 耿志

目前越来越多的专业网站和一些数码相机、摄像机采用了QuickTime公司的MOV视频格式。MOV原来是苹果电脑中的视频文件格式，自从有了QuickTime驱动程序后，我们也能在PC上播放MOV文件了。但由于一些第三方软件对MOV视频支持不够，想欣赏MOV文件必须有专门的播放程序，这无疑也使MOV格式的发展受到一定限制。因此，许多用户期望能有一种工具将MOV文件转换成MPEG或AVI等程序支持率较高的文件，于是视频转换魔术师Mainactor VideoEditor诞生了。

一、下载与安装

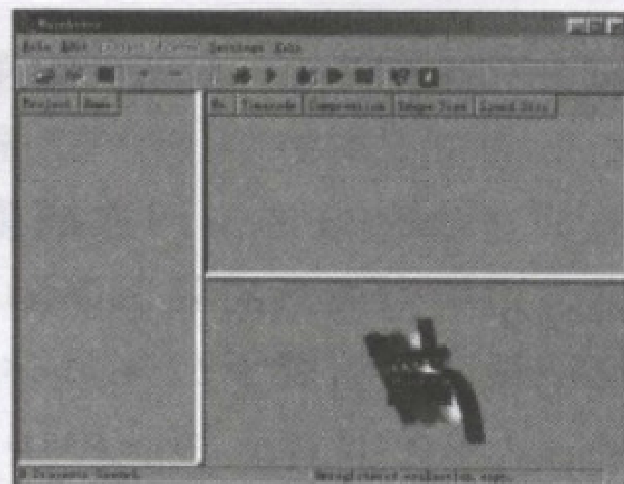
说到Mainactor VideoEditor，先得介绍Mainactor，因为Mainactor VideoEditor是Mainactor的程序之一。可到http://newhua.ruyi.com/down/mav365w32.exe处下载。安装后将建立一个包括几个程序为一体的程序组。进行视频格式转换时，启动其中的VideoEditor转换器即可。

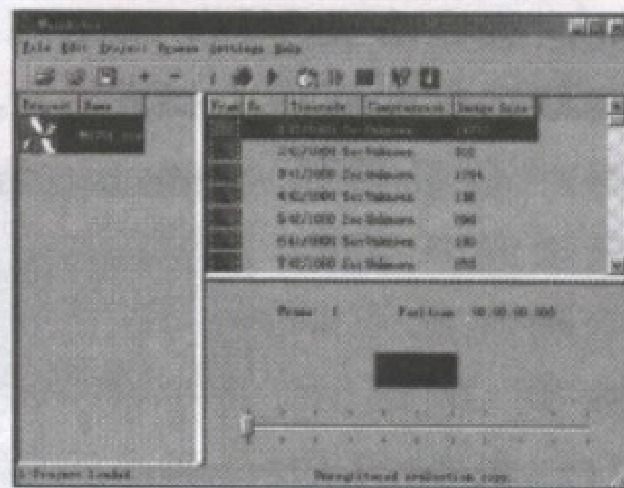
二、功能简介

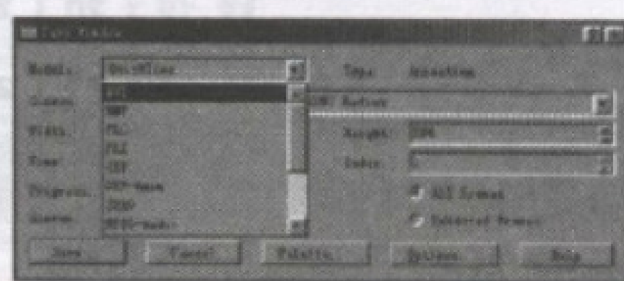
Mainactor VideoEditor是Mainactor的5个实用程序之一。Mainactor是一款极好的动画视频格式转换编辑剪接工具。我们在这里只介绍VideoEditor视频编辑功能的使用，有兴趣者可进一步研究其它几个程序。Mainactor VideoEditor转换格式齐全，视频格式有AVI、FLC、FLI、GIF-Anim、MEPG-1、MOV等，此外还可对动画格式、音频格式、图像格式进行转换，能对以上多媒体和图像格式的文件进行正向和逆向转换。

三、使用方法

对视频格式进行转换时，双击程序组中的Mainactor VideoEditor图标运行程序后，出现图1界面。例如，我们要将一个.mov文件转换为.avi格式的文件，请点击“File”→“Open”载入一个有效的.mov文件，出现图2界面；接着选择“File”→“Save as”命令，在所弹出的“Save Windows”（如图3）界面中的“Module”（模块）类型下拉栏中，选择需要转换的目标视频动画格式（共有13种格式可供选择），当然，也可通过鼠标右键点击界面右下区域中的画面，在弹出的可选格式中进行选择；然后再进行相应的设置，如输出尺寸、调色板、压缩率、编解码器等；最后按“Save”按钮保存，取个名字，选择路径。经过耐心的转换等待，转换好的文件就可按你的意愿用相应的程序播放了。够简单的吧？


图1


图2

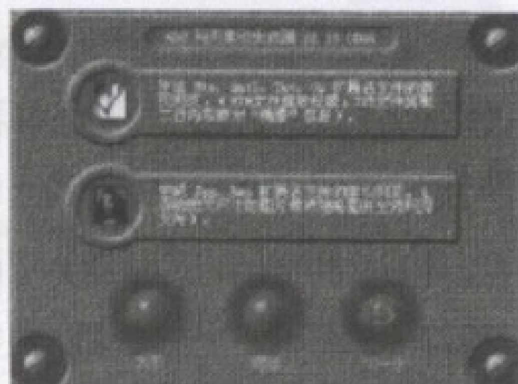

图3

Mainactor VideoEditor的确是一款难得的优秀的视频转换魔术师，但美中不足的是把它与其它几个程序捆绑在一起，变得十分“臃肿”庞大，下载起来十分吃力，而且其它几个功能在某种程度上来说，不如其它同类软件出色。

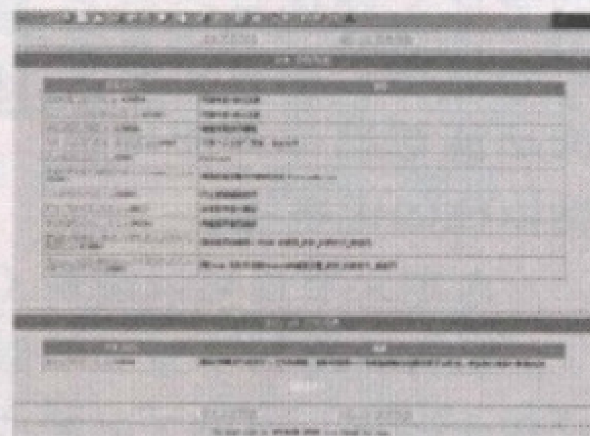
将杂乱网页变得井井有条

■辽宁 柳林

网络中有着无限的资源，上网时总喜欢将看不完的网页下载（另存为即可）到硬盘上，有空时再细细品味，可是日积月累，硬盘中的网页文件就越来越多，而且十分杂乱，再想寻找一个需要查看的网页，难度就可想而知了。不过，现在我们再也不必为杂乱的网页而担心了，因为有了它——ABU网页索引生成器。这是一款专门为大量网页文件做索引的小软件，它可将杂乱网页变得井井有条，生成的索引文件同样是一个网页（HTM文件），其中包含你索引全部网页的文件名称和链接，是不是很方便呢？不信就试试看。


图1

ABU网页索引生成器目前的最新版本为v2.10.0004，在作者的个人主页上（http://abu.126.com）可下载到。界面十分活泼，使用起来也很简便。首先选择如图1界面的第一项（生成HTM、HTML类及TXT、GB类扩展名文件的索引网页），再点击“下一步”在左侧的窗口中选择你的网页文件夹，最后一步当然是生成索引文件了。当然别忘了给生成的索引文件起个名字，索引文件看起来很清晰（如图2）。单击一个你想看的链接试试，内容精彩的网页是不是被打开了？其实这款小软件还可将众多的图片（JPG、BMP）生成一个索引文件，其中包括有这些图片的缩略图，操作方法与生成网页索引文件一样，有兴趣的朋友不妨试试。


图2

浅谈几组"生死相依"的系统指令

■河北 温凤兰

在系统维护中，我们常常发现，当我们禁止操作系统的某一项功能后，往往另外一种功能也自动终止了。这是为什么呢？我们知道，一个指令通常有几种表现形式，或通过配置不同的参数，或调用不同的动态链接库来完成多种功能。如果我们直接修改或在注册表中屏蔽指令本身，则与指令有关的几项功能便会一起出现或一起消失。现略举几个例子来说明。

1."运行"栏与"地址栏"的访问权

下面我们先让"开始菜单"中的"运行"栏消失。在"运行"栏中输入"Regedit"（不包括引号，下同）打开注册表编辑器，然后展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，在右窗口中新建一个DWORD值"NoRun"，值为1。OK！关闭注册表，现在"开始菜单"中的"运行"栏就消失了。打开"我的电脑"，"地址栏"还在，不过它的"功夫"已给废了。不信，输入"C:\"看看，电脑提示你"该资源不允许访问！"

2.文件夹与Internet选项

有时候给一些私人文件夹设置了隐藏属性，又不想别人通过"查看"→"文件夹选项"→"显示所有文件"给找出来，怎么办呢？其中一个办法就是把"文件夹选项"给隐藏起来：打开注册表编辑器，展开的分支跟上面的一样：HKEY_CURRENT_USER\…\Explorer。在右窗口中新建一个DWORD值"NoFolderOptions"，值为1。注销后回来，"文件夹选项"就不见了。现在打开"IE浏览器"→"工具"。咦，Internet选项哪里去了？这对网吧管理来说，可是一箭双雕的好办法。

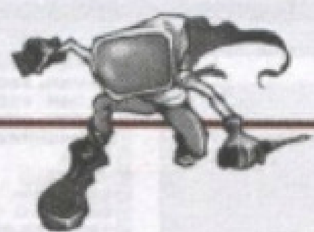
3.控制面板中的"用户"与"Internet属性"

IE中的"Internet选项"不见了，但聪明的网友通过点击控制面板中的"Internet属性"还可打开它。怎么彻底让它消失呢？看来只动注册表是难以解决问题的，随我来，打开C:\Windows\System文件夹（假设你的操作系统装在C:\Windows目录），找到Inetcpl.cpl，把它改名或移到其它文件夹去，回到控制面板，发现"Internet属性"人间蒸发了。不过细心的读者会发现，"用户"项也跟着它"飞仙"了。

4.控制面板中的"系统"与"添加新硬件"

隐藏"设备管理器"通过修改注册表也行，不过这次来点"狠"的，把整个"系统"属性（包括"设备管理器"、"硬件配置文件"、"虚拟内存"等）都隐藏起来。还是来到C:\Windows\System文件夹里，找到Sysdm.cpl，也把它改名或移到其它文件夹去，控制面板里的"系统"和"添加新硬件"就消失得无影无踪了。

注意： *上述例子在Windows 98上完全通过。修改注册表有一定的危险性，操作前请先备份好注册表。*



禁止Excel将URL转换为超级链接

■河北 张立

当我们在Excel的单元格中输入Internet及网络路径如：www.popsoft.com.cn时，Excel会自作主张地转换为超链接。其实很多时候我们只想将该地址作为一般文字输入，Excel的自动功能反而使文档变得不美观了。

解决的方法有4种：

方法1：打开菜单"工具"→"自动更正选项"，在弹出窗口中选择"键入时自动设置格式"标签，关闭窗口内的"Internet及网络路径替换为超链接"前复选框的选择，然后"确定"退出即可（如图1）。

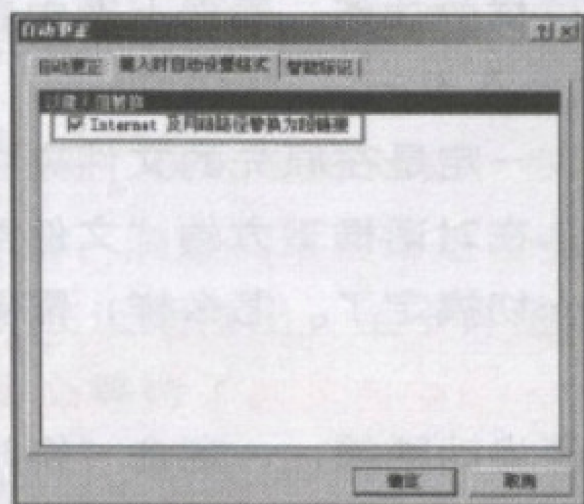


图1

此方法的好处就是一劳永逸，但当我们需要自动转为超链接时要进行逆操作或手工设置链接地址。此方法适用于从来不用转换或很少需要转换的使用者。

方法2：对于那些常使用超链接转换，偶尔又不需要转换的人来说，可使用快捷键法，即输入完成按回车键后，再按"Ctrl+Z"撤销自动更正即可。

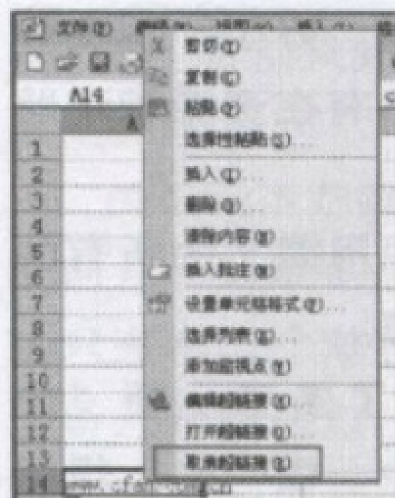


图2

方法3：对于方法2的使用者来说，也可采用输入完成后，右键点击该单元格，在快捷菜单中，选择"取消超链接"（如图2）。

方法4：在单元格中输入的URL地址前输入符号"'"（英文单引号）然后再输入URL地址，Excel就不会采取自动更正了。这种方法可让Excel的URL转换功能得心应手了。

试办公备

奇门遁甲

BIOS为什么不能存盘了？

■北京 吴明玮

朋友的一台配置为K6-2 450MHz处理器/杂牌MVP3主板/64MB内存/10GB硬盘，因操作系统损坏而无法引导，而且机器没有软驱，只能利用引导光盘来引导并重装系统。

操作实例：首先在开机启动时按“Del”键进入BIOS，将系统引导顺序设为从CD-ROM引导启动，存盘退出。但奇怪的是光驱居然无法引导系统，重启后故障依旧（因为该光盘以前曾正常引导过，且光驱不存在读盘问题，所以可排除光驱和光盘问题）。再仔细观察系统给出的提示：“硬盘引导失败”，于是重启系统，发现光驱的读盘指示灯居然没有反应，怎么没有读光盘？于是我再次进入BIOS，却意外地发现引导顺序依然是“C，A，CD-ROM”。我刚才明明设好了从光驱启动的，怎么又变回从硬盘引导了？我又细心地改为从光驱引导后，再次存盘退出，但系统还是不读光盘，再进入BIOS一看，引导顺序还是没有改变！怪事啦，我再一次重复设置，但故障依旧，试着改变BIOS中其它一些选项的设置，并存盘退出。再次进入BIOS，发现除了日期之外的所有设置均无法存盘！怎么会这样？日期可存盘，其它的设置却不能存盘？以前还没碰到过这种奇怪的问题呢。

笔者又怀疑会不会是这块主板上有防修改BIOS的保护设计。于是我拿来主板的说明书仔细阅读，再一次否定了我的想法。管不了那么多了，先清了“CMOS”试试看。于是又把CMOS清空，重新开机，还是出现上述问题。

就在笔者几乎对这块主板失去信心时，却无意中看到了主板上的CMOS电池，莫非和它有关？顺手将电池取出，却发现紧扣电池的卡子非常松动，很轻易地就把电池拿了出来，会不会是因为这个电池卡子松动而夹不紧这块CMOS电池，而引起存盘故障呢？管它呢，反正现在“死马当活马医”了，于是，我再把电池扣回主板，找来细纸皮，将它垫在电池上面，这回总算把电池给加厚夹紧了，重新开机进入BIOS设置，存盘退出。果然这一次从光盘引导成功了，再试着改变其它BIOS设置，都能正常存盘了。后来我又尝试把垫在电池上的纸皮拿开，BIOS又出现了不能存盘的问题。再将它夹紧，又变得一切正常。最后终于证实了因为CMOS电池松动而引起的存盘问题。

当资源管理器崩溃时

■安徽 居志成

资源管理器的主要作用是让用户浏览和操作磁盘上的文件，但它很脆弱，经常因所谓的“非法操作”而崩溃。当我们需要对文件进行操作（特别是要往软盘上拷贝文件）而它又瘫痪时，真是“哭天天不应，叫地地不灵”。不过如果你能冷静下来动点脑筋，这点问题还是不难解决的。只要其它应用程序还能正常运行，我们就仍然可对文件进行操作。

首先启动一个具有打开、保存文件功能的程序（这一点很关键，小小的记事本就可胜任），然后打开它的“打开”或“另存为”对话框。好了，现在你就拥有了一个微型的资源管理器，所有在资源管理器中能进行的操作在这里都能实现。

第一，你可使用在资源管理器中用惯了的所有的快捷键，剪切、复制、粘贴样样都行。

第二，右键菜单仍然有效，除了多了一项“选定”外，其它项目和在资源管理器中一模一样。想把文件复制到软盘中？点“发送到”→“3.5英寸软盘”就行了（如图1）。

嫌这个对话框有点小吗？没关系，把光标移到它的右下角带斜线的地方往外拖吧，想拖多大就拖多大。当然你也可拖动对话框的4个边来调整它的大小。需要说明的是，并不是所有程序的“打开”、“另存为”对话框都可调整大小，

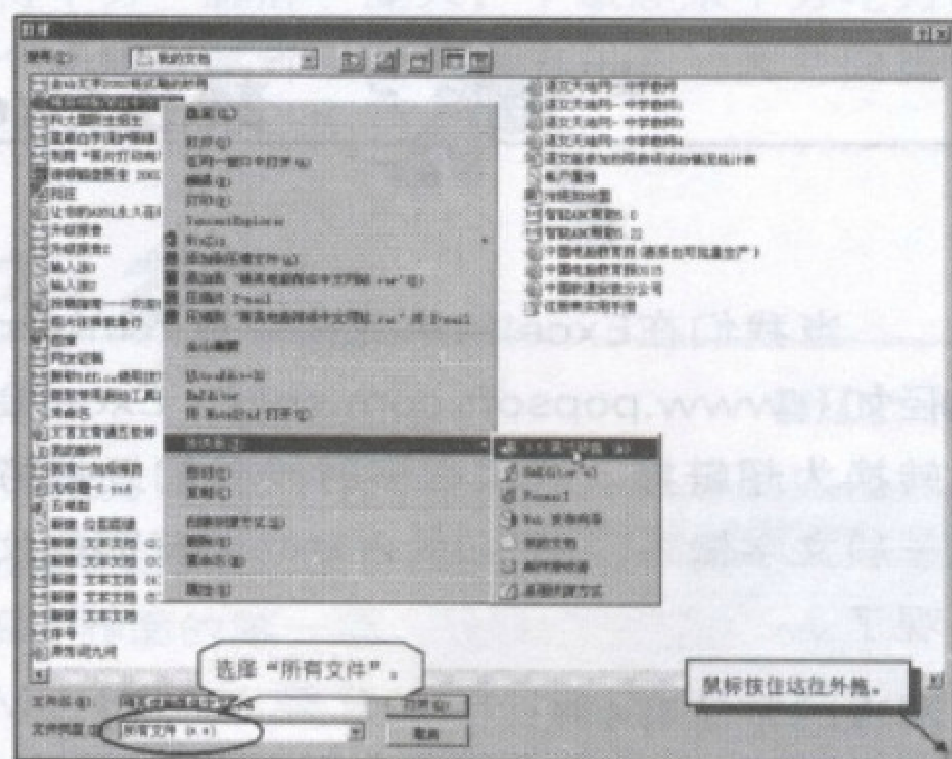


图1

不过现在大多数的程序都有这样的功能。看看上图中我的记事本的“打开”对话框大不大？

又出现问题了？我知道，一定是在原先的文件夹中找不到需要的文件了。别慌，在对话框下方的“文件类型”中选择“所有文件”就一切搞定了。怎么样，需要的文件现身了吧？

遇到问题时不要怕，只要肯动脑筋，一定会“柳暗花明又一村”的。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



读者 草草问： 请问ASP编程中，我发现在A页定义的变量数据，到了B面就不见了。如何在页面之间传递变量参数啊？

答： 这个功能就涉及到ASP的内建对象Application和Session了，它们都能跨页面传递变量参数。其中，Application对象可在给定的应用程序的所有用户之间共享信息，并在服务器运行期间持久地保存数据。而Session对象则存储特定的用户会话所需的信息。当用户在应用程序的页面之间跳转时，存储在Session对象中的变量不会清除，而用户在应用程序中访问页面时，这些变量始终存在；不过当用户关闭页面时，Session对象就消失了，这是其和Application对象的一大区别。当然使用ASP自带的Response.Cookie和Request.Cookie函数也可部分实现这个功能。

湖南 苏旅

读者 风之子问： 请问品尼高Studio视频编辑软件能不能对字幕进行动态编辑，比如淡入淡出、飞字特效等效果？

答： 品尼高Studio系列是一款面向普通用户的著名视频编辑软件，其使用十分简单，功能却十分强大，相比Premiere这类专业视频编辑软件更容易上手。不过，老版本的Studio（具体而言是7.0及其以前的版本）在字幕功能上效果不佳，不能实现一些动态飞字特效，而许多使用新版本Studio 8系列的用户由于没有仔细查看软件说明书，因此也无法正确使用新增的飞字特效。其实，品尼高Studio 8系列的飞字特效必须和其自带的转场特效功能配合使用，在字幕编辑完成后，将其拖到字幕编辑条中，两边夹上转场特效，即可生成各种各样的消隐、飞字效果了。当然，如果配合Hollywood FX转场特效软件使用效果更佳。

湖南 苏旅

读者 郭连志问： 最近在市面上看到不少SONY的CD-R刻录光盘，价格特便宜，不到2块钱一张，有没有问题？此外，TDK的盘片质量如何？

答： 个人认为，这种价位上是很难找到真正的SONY原装CD-R刻录光盘的，除非是少数商家在抛存货，更多情况是假冒伪劣，比如说用一些不知名品牌的劣质CD-R光盘打上SONY的标志。你可使用Feurio和Nero CD Speed这类软件自带的CD信息检测功能来查看。正规的SONY CD-R刻录光盘一般都会显示制造厂商为“SONY”或“太阳佑电”这样的知名刻录光盘OEM大厂。选购时保险的办法就是少买散装的这类SONY CD-R刻录光盘，多考虑选择带有防伪识别的盒装产品。至于TDK的光盘，其盘片大多为Ritek这类大厂代工，质量还不错。

湖南 苏旅

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《三国群英传Ⅳ》问题集

问： 怎样把一名武将调到另一名武将的麾下？

答： 使用部队配置选项，选择一支部队，在其下方会出现可选部队，点击就进入了。前提是要把需要配备麾下的武将升为将军。

问： 在大地图上有一些洞窟有人知道怎么进去吗？

答： 洞窟和塔应该是在安装资料片后才能进去，奥汀预计在近期推出，至于详细时间会等确定时公布，玩家要耐心等待了。

问： 请问一下《三国群英传Ⅳ》有什么特殊的剧情或关卡吗？

答： 目前只知道：“天下归魏”须打赢一时期后才会自动出现。

关于天下归魏的玩法，我觉得玩天下归魏，并不能用之前几个时期的战略打。首先，一开始就要弃城。然后挑只有两三个敌将的城来攻，攻下敌城之后，用城内的预备兵补满兵力，然后立刻弃城。由于玩者没有城市，曹军不会主动出兵攻击的。这样我们就可以慢慢练级，并于攻下的城市招降武将。如果我方兵力不足，可去占领地图中空的关卡，由他自动补兵，如此反复直至曹军的武将可带4-5名武将时，大多数的城都被分配成1个部队，而只有1个部队的城市是不会出兵的，此时曹军攻势大减，我方亦应有大量武将（之前招降的），接下来的

读者 CDboy问： 我的刻录光盘是去年底制作的，但最近出了问题，具体就是**盘片背面（数据区）的反光面开始脱落，盘的一部分都要成透明的了。**这是怎么回事？

答： 这种问题主要出现在盘片本身的质量问题上，现在市面上有不少廉价的刻录光盘，价格多在2块钱以下，有的甚至喊出了1块钱一片的价位。这其中不少都是质量低下、不明产地的垃圾产品，加上毫无遮掩的盘片保护措施，这种光盘的使用及保存质量也就可想而知了。当然，这种问题的出现也和盘片保存措施不当有关，如果刻录盘片的保存环境不佳，尤其是放置在潮湿、曝晒、震动、灰尘等恶劣环境下，则很容易破坏光盘表面的化学介质，使盘片表面发生变化，导致刻录数据丢失。好的刻录光盘如此，对于一些质量不稳定的廉价刻录光盘而言，光盘表面出现脱落的问题也就不奇怪了。

因此在购买刻录光盘盘片时一定要注意选择正规大厂出的产品，多去专业刻录论坛问问，了解真品的鉴定方法后再选购。同时光盘制作完毕后也要注意其保存方式和环境，这些都能较好地延长光盘的使用寿命。

湖南 苏旅

读者 李中问： 我的电脑怎么不能开机了，还发出很大的噪音。**最近我们这里温度很低，这个和电脑开机的关系大吗？**不会有什么问题吧？

答： 电脑和其它电器元件一样，在使用时对工作环境是有一定要求的。虽然现在的电脑硬件质量和寿命较以前有了很大的进步，但对于市面上的多数民用产品而言，其耐寒的能力并非很好。如果室内温度过低，用户的电脑在开机启动时，某些元器件的电气指标就会出现温漂带来的不稳定状况。同时磁盘、光盘驱动器也有可能出现工作迟钝甚至数据读取错误问题。至于出现大噪声现象，这也是由于电脑内部的CPU和电源风扇转轴不能润滑而导致的问题。因此在使用电脑时用户一定要注意工作环境问题，有条件的可先开空调或暖炉（但不能过近地面对电脑设备），等室内温度提高一些以后再开机，这样就不会出现上述问题了。

湖南 苏旅

读者 小G问： 最近我的**Win98系统出现了启动后立即自动关机的情况**，请问如果不重新安装系统应该如何处理？

答： 首先用杀毒软件的DOS启动盘启动系统，在DOS环境下，查杀一下病毒，若问题仍存在，则产生该故障的原因很可能是因为驱动程序加载出错，导致系统认为硬件无法正常工作而自动关机。你可试试下面的处理方法：在DOS下用字处理软件（如Edit）打开Windows目录下的System.ini文件，检查其中的Boot项，将每条装载的驱动程序与Windows\System下对应的DRV文件对比，若不一致则加以更正。若System.ini所指定的驱动程序丢失或受到破坏，则可从安装盘中提取，或从其它电脑的Windows 98系统中拷贝过来。

四川 龚胜

读者 魔幻草问： 我的电脑在执行CS时，经常在进入任务时硬盘灯一直亮，然后就死机，强行启动后内存容量检测出现误差。**我用的是两条128MB不同品牌的内存，应为256MB，但有时自检时，显示的内存数不对，尽管可进入Windows，但玩游戏时常常没有反应，**请问是怎么回事啊？

答： 从你谈到的现象看，应该是内存的质量或兼容性的问题。由于你用的两条内存是不同品牌和规格的，很有可能是兼容性问题。你可先任意取下其一条试试看系统运行是否稳定，也可进入主板BIOS设置项，调整一下内存的相关参数，比如关闭“Memory Turbo Mode”。另外你的主板如果支持“异步内存速度”，可将内存的

战事就简单多了。

问： 我刚开始玩时，第1年还好，到了第2年后，其它敌国有1支部队有2个武将了，这要怎么办？

答： 因为你没有册封武将。武将封号越高带的兵数越多，还可以带手下，同时还能学会新的武将技和必杀技。

问： 请问日本地图出现的条件是什么？

答： 当你拥有的城市达到30座以上，会说“东方有一股势力渐渐崛起”，就出现日本地图了。

问： 怎样学天崩地裂或神鬼哭泣这样的绝招？

答： 首先你的官位到达大将军，等级到达51级。

《刀剑封魔录》问题集补充

问： 游戏中的自爆僵尸要怎么打呢？它攻击力一般但自爆那一下太厉害，要怎么打呢？

答： 打自爆僵尸一定要打到它“确实挂掉”才行，不能看到没血了就停手。比较安全的打法是离开一定的距离然后用暗器来打，类似力士的摔投招式也可以，总之别让它近身就可以了。

问： 游戏中的BOSS的攻击和防御都各有特色，有什么好办法能分别对付他们？

答：

薛红影： 薛红影在一段时间内是可以加入成为队友的，不过要她加入要先击败她。薛红影的速度极快，如果级别上没有绝对优势的话一定不要和她硬拼（尤其是速度比较慢的力士），要采用先严密防守然后趁对方出

运行频率降低，能有效增强系统的稳定性。

四川 龚胜

读者 铃儿问：Windows的启动菜单中有一项可生成Boot.txt文件的选项。请问**如何利用Boot.txt文件来确定系统无法关机故障的原因？**

答：利用Boot.txt文件有助于确定系统出现无法正常关机的故障原因。我们可用文本编辑器，打开Bootlog.txt文件，检查文件结尾的"Terminate="条目。可为无法关机问题的原因提供一定的线索。若Bootlog.txt文件的最后一行为End Ter-minate=KERNEL，Win98就可成功关闭；如果最后一行为下列某项条目，则系统很可能无法正常关闭。请检查所列出的可能原因：

Terminate=QueryDrives 内存管理程序有问题；

Terminate=UnloadNetwork 与Config.sys中的实模式网络驱动程序冲突；

Terminate=ResetDisplsy 可能需要更新视频驱动程序；

Terminate=RIT 声卡或鼠标驱动程序存在与计时器有关的问题；

Terminate=Windows32 与32位程序有关的问题阻塞了线程。

四川 龚胜

读者 青蜂问：请问在Win98出现启动故障时，**如何确定系统启动了哪些程序？如何能调整这些程序的启动？**

答：Windows在启动时加载程序的地方非常多。可用字处理软件打开并检查Config.sys及Autoexec.bat文件中是否存在不明的启动项目；也可运行Msconfig，在"常规"选项卡中的"选择性启动"框中确定启动的项目。检查、调整Autoexec.bat文件中启动项目的方法与Config.sys相似。

此外SYSTEM.INI和WIN.INI文件中也包含启动项目，可通过Msconfig取消或修改该项。也可用字处理软件打开后直接删除或修改这两个文件中的启动条目。另外在注册表及"启动组"中也存在启动程序的选项，可使用Msconfig程序或注册表编辑程序来加以调整和处理。

四川 龚胜

读者 Nero问：我最近买了台刻录机，并安装了正版**Nero 5软件，最近因感染病毒无法正常运行，杀毒并卸载后重装，问题仍未解决，**请问原因何在？

答：这可能是因为卸载软件不完全导致，系统仍将Nero 5出错的注册表信息保留了下来，而使得重新安装后系统依然报错。你可打开注册表编辑器，查找"nero"、"ahead"和"Cover Designer"3个键值，并将找到的键值全部删除。然后再重新安装该软件，问题应可解决。

四川 龚胜

读者 一冰问：我的电脑在安装一款优化软件后，系统无法正常启动了，经询问得知应该禁止Windows 98使用ROM断点。请问ROM断点是什么意思？如何禁止Windows 98使用ROM断点？

答：一个ROM断点就是PC BIOS中的一个地址，它含有Windows 98从安全模式转换成实模式时所使用的指令。一般情况下，Windows 98在指定地址寻找那些断点指令。但如果使用了第三方内存管理程序，就可能需要禁止使用ROM断点。这时如果能进入"安全模式"则可在"系统配置实用程序"中单击"高级"，选中"禁用系统ROM断点"复选框，确定后重新启动计算机。如果系统无法进入安全模式，则可进入DOS状态，键入"WIN/D：S"来启动Windows 98。

四川 龚胜

招的空隙出击的方法，薛红影防御和生命值都不高，获胜并不难。

战象：因为打战象时不能投掷暗器，也无法回城补给，另外战象攻击力惊人，抓人的招式也比较凶狠，所以尽量采用边打边跑的策略，切不可硬拼。另外战象属于大体型的怪物，摔投招式无效。

应熊王：应熊王的"大招"比较凶狠，不过发招时间长，比较容易躲开。应熊王所处地点地形比较复杂，如果实在打不过它，可借助地形帮助取胜。

鹰王：鹰王最厉害的招式是从空中扑下来抓人的那个，只需转身（默认操作是空格键）就可轻松躲开，还能趁机反击。另外可用一些暗器或符文打它，效果也不错，这个以前已说过。

牛魔王：牛魔王的厉害招式有两个，一个是用头撞的那个，由于发招慢很好躲；另一个是发大面积飞镖，这招很厉害。牛魔王发这招时你要立即躲闪，然后多喝血瓶，浪费几个血瓶也总比死了强。

闻太师：闻太师会召唤怪物，这对力士反而有利，可利用摔投招式摔小怪来打闻太师。如果是双刀女或长剑士，那最好将周围的小怪清清再去打闻太师。另外闻太师的大范围攻击法术杀伤力比较强，也需小心。

妲己：妲己的特点和薛红影类似，实力却远非薛红影可比，当然玩家的实力比面对薛红影时强的更多。妲己除了速度快外，还会使用法术，不过不论是物理攻击力还是法术杀伤力都不算强。

纣王：没有变身的纣王实力一般，不难对付。变了身的纣王（纣魔）很厉害，等于会用前面很多小BOSS的绝招，要怎么对付前面已讲过了。再有就是多带血瓶，因为你一旦死亡虽可复活重来，但纣魔会回很多血，这样打起来就更困难了。



在本期杂志开始编辑的时候，我接到了一个电话。

“我找林晓姐姐！”稚嫩清脆的声音。

“我就是啊，你有什么事情吗？”克制住下午的瞌睡情绪，我回答。

“我是你们年龄最小的读者。我有稿子写给编辑部，可不可以？”

“当然可以啦，你写的什么呀？”

“我读给你听。”他说，真的就在电话那边一字一句读了起来。

捧着话筒，听那边朗朗的童音，我被睡眠侵蚀的大脑一点点清醒起来。趁他停顿换口气的间隙，我问他从哪里打来的。

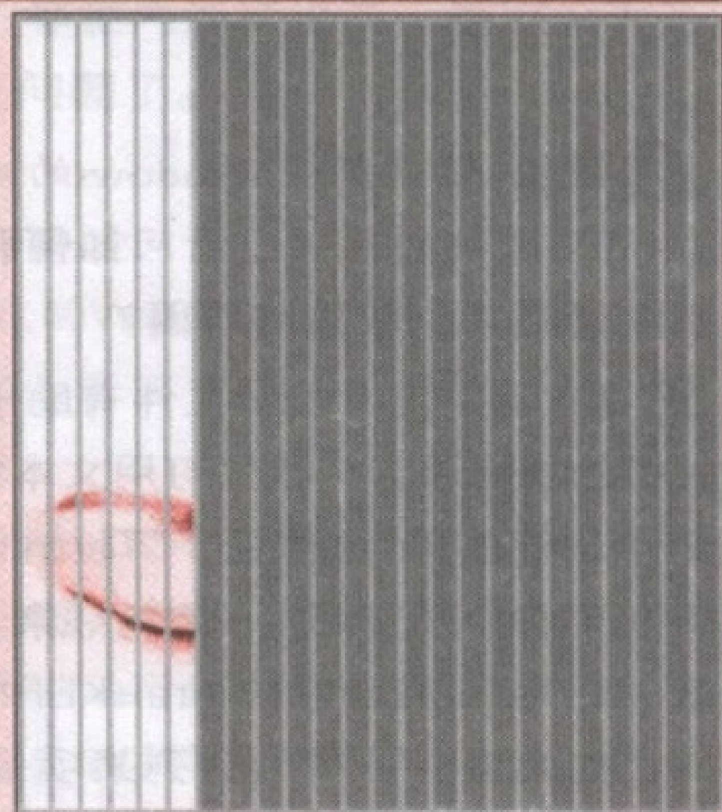
“秦山核电站！”他骄傲地回答。

打开地图，秦山核电站在浙江省海盐县秦山山麓北侧，与北京千多公里的路途。那个小读者，是打长途电话给我读他的稿子——他试着写假想中的编辑部。8神经、美丽人生、风行水、蓝星、黑木、上弦月、答笛、林晓……每个编辑的名字他都熟悉，还有编辑们在杂志上不经意之间泄露出的个人信息。我没有问他喜不喜欢大软，因为没有谁会给他不喜欢的杂志打长途电话读稿子。身为编辑，能拥有这样的读者是我的幸运。我在感受幸运之余，更加感觉到责任的重大。

因为，大软是由于读者的需要才存在的。读者的欢迎程度，决定它所缔造的世界的意义。

林晓

书脊



200页的《大众软件》有一个追求艺术形式与商业实践和谐统一的美术总监。

美监总是编辑部里最特立独行的人，他的桌子上老放着许多新鲜富于创意的东西。但比起这所有的东西，他的思想更新鲜，他的设计更具创意。

于是，在2000年和2001年，他为《大众软件》的书脊分别设计了两组图案。至今我仍然能够时常收到读者寄来的大软照片。48期大软，齐齐排成两列，赫然组成大软LOGO的图案，图案没有一个细节的遗失。48期杂志，那是一份厚重，一份无言的信赖，一份更多的期许！

对于美监，一个创意是不能重复使用的，他使2002年的大软书脊归回平常。但当创意变成习惯，变为标志，变作成长步伐的记录时，它已经不是美监所能支配的了。

所以，从2003年《大众软件》第1期开始，读者会发现大软书脊上又有图案了。这幅图案会在大软书脊上一点点生长，到2003年第24期长成。这幅图案究竟是什么并不重要，重要的是它是一种象征：它象征大软在你的期待与关注下成长，象征着这成长中的每个环节都是我们与你一起完成的。它还是一种彼此寻找的暗号。从第1个图案的碎片开始，你寻找大软，而大软也在寻找着将它的世界拼凑完整的你。大软渴望带给你一种激情：那就是对它完全拥有，不容缺失的遗憾存在。

调查表

调查表是为了解读者你的需要而设置的。放弃这张表，也就放弃了让我们了解你的需要。面对我们不了解的读者群，就如同厨师面对空荡荡的餐厅。中国古话说：巧妇难为无米之炊。没有米，我们可以去借，但做出的饭菜没有人评论好坏，就真的很让我们束手无策了。说严重一点，填写调查表是对我们工作的尊重，也是行使你读者的权利。难道你就这样忽视我们的辛劳，轻视你的权利吗？

大众软件读者调查表

请将此表邮寄此地址：北京和平门邮局3006信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

姓名：______年龄：___职业：______E-mail：______

通讯地址：______省______市______邮编：______

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的 □铜版纸 □胶版广告中看到______公司（厂家）______产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

GAME龙虎榜选票

我正在玩的电脑游戏（限填5个，可少选，如有榜评请另附）：

1. ______ 2. ______
3. ______ 4. ______
5. ______

《大众软件》读者评刊表 2003年第05期

本期你最喜欢的栏目（在相应的栏目前面的方框内打勾，可复选）

□新闻速递	□新品初评	□专题企划	□前线地带
□专栏评述	□实用软件	□晶合通讯	□锋利的[illegible]
□硬件评析	□网络时代	□攻城略地	□在线争锋
□应用心得	□问题交流	□游园惊梦	□有字天书
□读编往来	□游戏剧场	□TOP TEN	

本期你最喜欢的文章
1. ______
2. ______
3. ______
（请填写该文起始页码即可）

本期你最不喜欢的文章
1. ______
2. ______
3. ______
（请填写该文起始页码即可）

网　址	www.popsoft.com.cn	读者来信	reader@popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn	广告联系	adv@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn	网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn	发行联系	issue@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn	俱乐部	club@popsoft.com.cn

大软每期设置了10名幸运读者，是随机从TOPTEN选票中抽取的，每个投票者都有机会获得我们精心准备的礼物。TOPTEN选票分上半月的游戏和下半月的热门（工具）软件。投票有3种办法：

1. **信选**：按照要求填写每期杂志中所夹的“大众软件读者调查表”并及时寄出（在当期杂志出版后的1个月内都有效），选票放入信封内即可；
2. **网投**：到“大众软件网”投票专区（http://topten.popsoft.com.cn/）进行投票；
3. **手机投票**：进入大众软件短信社区参加投票。

3种方法的投票者都将参与抽奖。我们每期还设置了10名“读者评刊幸运读者”，参与评刊的方法也有信选、网投、手机投票3种供你选择。与TOPTEN投票不同的是，网投直接在“大众软件网”首页（http://www.popsoft.com.cn/html/popsoft.asp）或者“晶合后院”首页（http://club.popsoft.com.cn/home/）点击评刊标志即可。

评刊意见摘选

椰子心

21期我一口气看完了，最喜欢的是讲龙芯的那篇文章。看得我很振奋。只可惜自己无法有所贡献,唉!希望将来能有自己的真正的品牌（CPU自己的，操作系统自己的…）。革命尚未成功，同志仍须努力！

panda008

第22期杂志封面不错，是轩辕剑online的。

管事的

22期我喜欢的游戏都有。《无人永生2》《杀手2》是我现在最想玩的，这期两个攻略都有，太兴奋了。感觉大软——太体贴了！

胡说

24期不错。我喜欢这最后一期。但我感觉这次的天使游戏小说很一般，没有星际的好。希望下次林晓姐姐能给我们带来更加精彩的故事！

flyboy79

大软能不能出光盘呀？把什么书上写的小软件呀，小游戏呀，ddd附上，一个月一张，这样我们这些小猫的主人就不会浪费rmb了。

布丁啦

24期的黑白山庄·壹不错呀！继续努力呀~

河北 李赞

希望“应用心得”里面的文章更实用，有些看上去就是产品说明的文章一定要杜绝！

甘肃 白仙灵

等了这么久，仙剑2终于要问世了。欣喜之余，赶紧将24期上的仙剑2有奖竟猜答卷剪下。希望大软今后多为我们这些游戏Fans举办类似的活动。

读者评刊统计汇总

（2002.21－2002.24）



2002.21

应用栏目	票数	名次
实用软件	780	1
硬件评析	667	2
网络时代	639	3
应用心得	601	4
新品初评	539	5
问题交流	512	6
新闻速递	455	7
读编往来	390	8
专栏评述	350	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	822	1
游戏剧场	729	2
前线地带	644	3
TOPTEN	611	4
有字天书	504	5
在线争锋	487	6
游园惊梦	400	7
锋利的盾	355	8
专题企划	341	9
晶合通讯	314	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
烛光岭：战争前夜	刘维佳	163	1
平民移动时代——万元笔记本电脑横向评测网络时代	本刊编辑部	147	2
敢问路在何方	司马平安	104	3



2002.22

应用栏目	票数	名次
实用软件	662	1
应用心得	555	2
硬件评析	552	3
网络时代	473	4
新品初评	472	5
问题交流	417	6
读编往来	285	7
新闻速递	259	8
专栏评述	247	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	691	1
游戏剧场	609	2
TOPTEN	457	3
锋利的盾	455	4
有字天书	400	5
在线争锋	368	6
前线地带	362	7
龙门茶社	279	8
专题企划	264	9
晶合通讯	252	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
烛光岭：诱敌深入	刘维佳	174	1
有容乃大，高速则优——硬盘列传（上）	王洋	130	2
微软新操作系统——预览与我们的前瞻	本刊编辑部	112	3



2002.23

应用栏目	票数	名次
实用软件	742	1
新品初评	658	2
应用心得	653	3
网络时代	644	4
硬件评析	633	5
问题交流	520	6
新闻速递	443	7
读编往来	381	8
专栏评述	369	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	823	1
游戏剧场	766	2
TOPTEN	721	3
前线地带	712	4
有字天书	463	5
在线争锋	451	6
锋利的盾	400	7
游园惊梦	295	8
晶合通讯	283	9
专题企划	271	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
烛光岭：决战时刻	刘维佳	305	1
冬日里的阳光——IT专业类毕业生就业前景旁观	寂静的冰河	180	2
《极品飞车——闪电追踪2》飙车速成手册	王博	87	3



2002.24

应用栏目	票数	名次
实用软件	741	1
应用心得	660	2
硬件评析	619	3
网络时代	603	4
新品初评	589	5
问题交流	489	6
读编往来	443	7
新闻速递	414	8
专栏评述	304	9

娱乐栏目	票数	名次
攻城略地	859	1
前线地带	753	2
游戏剧场	675	3
TOPTEN	592	4
在线争锋	523	5
有字天书	475	6
专题企划	473	7
龙门茶社	378	8
锋利的盾	366	9
晶合通讯	299	10

最喜欢的文章	作者	票数	名次
暗流——中国盗版浮生录	Littlewing	201	1
黑白山庄·壹	口木天子	108	2
梦想与现实的连线——NVIDIA GeForceFX	ff	104	3

2003年 虫虫现形

林晓： 每次拿到新出的大软，我就有不胜颤栗的感觉，因为，因为又有细心的读者挑出错误了来！而且，我们的错误是那么低级，简直让我要哭！

01期： P139倒数第9行“Walket”应为“Walker”。
P70、71插文中“下转63页”应为“下转71页”，“上接62页”应为“上接70页”。
P189倒数第14行“毫不忧郁”应为“毫不犹豫”。
P152倒数第8行“读者上喜欢‘大软’”，应为“读者喜欢上‘大软’”。
P125开头“翻开2003年”应为“翻开2002年”。
P30“厂商：……（Micorsoft）”应为“Microsoft”；左栏正文第14行，P31右栏倒数第5行和倒数第28行中的“MutiMedia”应为“MultiMedia”。

02期： P37“媒体文摘”第1条正文第3行中的“ntel公司”应为“Intel公司”。

04期： P29中“2002年01期 2002年IT业大事典　2002年02期 叫醒你的眼睛……”中的“2002年”均应为“2003年”。
P18“新版本威霸”新闻中，贴图错误。
P51倒数第9行“WMP9有那些”应为“WMP9有哪些”。
P49正文第1行“听过您自己”应为“听说您自己”；正文第8行“单版计算机”、“线路版”的“版”应为“板”。

05期： P97“2002.19”评刊表“最喜欢的文章”中《是谁在PC里放了定时炸弹——一份并非医疗报告的报告》的票数应为192票。
P98“小编ONLINE”中的“367920小时”应为“36792小时”。
P88《用软件“升级”鼠标》的插图3错误。
书脊上的期号丢失。

捉虫能手
天津　程祥　陕西　韩琳
奖品为东方影都软件一套。

公告板
2003年02期P96右下与P97页左下的插图，均为上海Darkmage所绘，特此说明。

小编ONLINE

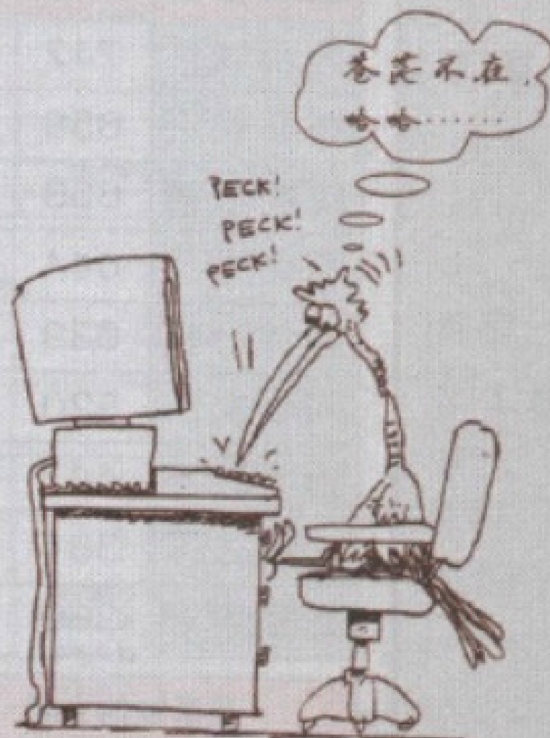
今日出场：**苍茫**

2001年夏天，一个年轻人兴冲冲地扛了行李卷闯入杂志社。其行李清单包括两箱热带水果，一台赛扬X电脑及其配件，若干本专业词典和1册手写体简繁对照大全……这位来自祖国南疆的年轻人就是苍茫——编辑部里的另一位校对。他与Fly相邻，两人都有夜不归宿的习惯，但两个人的习性却大不相同：Fly玩RO，而苍茫打CS；Fly对网络游戏发狂，而苍茫更热爱电脑硬件；Fly写游戏攻略，而苍茫写游戏小说；苍茫的运动神经很发达，而Fly却愿意坐死在电脑前……

苍茫自述：

我……最害怕在工作上犯昏拈……就如同在球场上不慎用眼睛砸中了足球，在舞台上动作没完成用地板亲吻了膝盖。

我渴望快乐而无忧虑的生活，但刻苦而严谨地工作能培养我虚心上进的性格。



沉重的压力下，回忆中的点点碎金足以鼓励自己走下去——

回想高中时识得飘尘洗俗的艺术学院校花，携手登山涉溪，两小无猜，快乐无边；病卧时亲自为她下厨，喂她皮蛋牛肉芥菜粥时的风光旖旎。

回想大学时在飞机上邂逅广东美院的蒲柳少女，下机后天空骤雨，慷慨送伞后独自行去的潇洒和傲气。

回想大学时参加舞蹈比赛，独舞于万人之前的神飞风跃。

回想在苏杭水乡，与温岚至交金风中追云逐鸢，相互知心；得亲香泽，心神俱醉……

回想拍摄“舞烟翔天”系列艺术照（尽去3月薪饷，共3988元，肉痛到死为止）赠与留洋好友，有幸得入红颜青眼，遂共赴翠林园赏雨景。时霏雨沙沙，青露滴滴；眉角如黛，发梢似尖；满目柔情，手中莹莹……但“舞烟翔天”唯一副本为她索去，至此绝痛生平。

青春如此，不憾。无他，心高意洁而已。

评刊读者奖

2002年第21期
河南　徐磊
内蒙古　霍兴生
四川　钟超
云南　夏一蒂
辽宁　谭鑫
江苏　姜豪杰
吉林　周瑜
北京　付佳宇
甘肃　徐健

2002年第22期
河南　王浩
江苏　夏威
山东　张晋
重庆　何宇
北京　李娜
贵州　张定诚
新疆　郭晨
四川　刘国兵
安徽　李一帆
云南　李培居

2002年第23期
福建　张俊铭
湖南　陈枫
黑龙江　王锐
广东　邱惠娜
江苏　吴凯
湖北　钟仁
安徽　谢卓群
河北　耿直
浙江　陈超
山西　温亚暄

2002年第24期
广西　邓毅
广东　李钟平
上海　陈周鑫
河南　李义锋
浙江　彭乐游
内蒙古　周子涵
山东　孙祥
甘肃　梁泽
四川　罗斌
海南　张伊欣

奖品：
当期《大众硬件》+e时通软件。



正是江南好风景，
樱花时节又逢君。

歌词、诗文有奖大赛结果公告

举办单位：大众软件编辑部
第三波软件（北京）公司

对樱花的回忆和憧憬，终于，在樱花即将开放的3月，落下帷幕。超过1000的参赛作品，让活动评委们目不暇接。展开每一份作品，都如同展开一份纯净的浪漫，令人赏心悦目。诗歌与散文、翻译同原创的形式的多样化，以及精致的信纸工整的字迹，都说明了一件事情——我们爱樱花。更有玩友为公布的作品谱曲，可惜这里没有版面，否则，真是想公布出来给大家欣赏。所有的作品我们都将转交给樱花的制作单位，愿他们能够以此为鼓励，将樱花打造得更加完美。

漫步在樱花的海洋里
淡淡的花香
使我想起曾晏舞于此的你
想着你的音容笑貌
想着你优美的舞姿
想着你的种种美好的事物
但今已不复存在
你的生命像樱花一样短暂
但你却曾美丽

——天津 宋禹



帝国的优伶在演绎，
大正的樱花在飞扬；
演绎不尽倾国倾城的爱恨情愁，
飞扬不完亦真亦幻的浪漫风潮。

——摘自《花样年华，绝色情歌》 北京 何扬

忽然响起战斗的汽笛，抛下无尽的情思，
战士踏上讨伐黑暗的征途，光武向前冲！

——摘自《光武向前冲》 山东 刘丽阳

飞链东来，千言拱载，豪情怅还；
问明镜非台，菩提非树，扑朔迷离，焉辨阴霾？
何道善哉？何道应该？叩对良心断黑白！
需明日，话嘘唏不断，钢剑犹在！

——摘自《沁园春》 yinjun

启事： 如果《樱花大战3》产品上市时间延迟，以上获奖者的奖品也将延期发放，请获奖者予以理解。

大奖：北京 何扬

奖品 人民币**1000**元，《樱花大战3》制作人签名的日文珍藏版一套，日本原产精美樱花周边礼品一套。

二等奖：浙江 何信
山东 刘丽阳

奖品 人民币**500**元，《樱花大战3》中文豪华版一套，日本原产精美樱花周边产品一套。

三等奖： 罗阳丹 王晋阳 郑 婷 金 鑫
秦 丹 赵 勇 严咏洁 纪国华
谭海锋 陈思佳 吕昱尧 曹昭贺
陈 超 卢 奕 江 晨 宋 禹
yinjun 喻冰清 刘海涛 自由极光
陆晨旭 周思维 五 月 郭 欣
于 宁 隋延杰 马海峰 饶书明
王庆宇 陈旭东

奖品 《樱花大战3》简体中文版游戏一套。

（微软贺卡大赛结果下期公布。）

林晓： 我一直在想，究竟看剧场的读者们更喜欢哪种类型的游戏小说。虽然，我极其厌恶跟风与赶潮流，但如果将读者你们的需要置之不顾，估计Walker老大那里就会首先发难。媚俗与宣扬个性如同一个翘翘板，我必须小心地掌握平衡。

《永远的朋友》刊出后，不断有读者询问是不是真有这样一个游戏；《魂系四海》连载还未结束，已经有人又开始重温《大航海Ⅱ》。这是小说本身的魅力，更是大家对游戏剧场最好的奖励。希望大家将你们看到的，喜欢的，创作的游戏小说寄给我，让更多喜欢这种文学形式的人分享。

本期小说，聪明的读者你大概已经看出来了，是根据《疯狂坦克Ⅱ》写的。作者赵磊是我一次笔会的意外收获。那个笔会上我们热衷于玩"杀人"游戏，赵磊是最狡猾的杀手之一——他那质朴单纯脸上"你们怎么可以冤枉我是凶手"的无辜表情屡次蒙蔽群众，于是每每得手。后来群众们决定无论他是否真凶都首轮表决除掉他，这让他失去了"杀人"的大部分乐趣，极其不快。解决这种不快的方法，就是写一篇有关"杀人"的小说。于是，他真的去写了。

赵磊： 喜欢读书，喜欢游戏，喜欢科幻。对他来说，看小说玩游戏读科幻都是经历平常生活所无法接触的生活，过一个不一样的人生。于是更喜欢故事性强的单机游戏。

《疯狂坦克Ⅱ》是他曾经喜欢的第一个网络游戏。虽然如今坦克已经不再是他钟情的坦克，但他还是把感动用另外的方式记录下来，写下了这第一篇游戏小说。

商场的科技早已远远地超出了军阀们的理解，那些军团的主力坦克——老土、甲壳虫、公爵、雷霆，或者是刚刚服役不久的飞火、流星，在商场的武器面前不过是孩子们的玩具。采用了纯能量而不是爆炸物作为武器的未来系坦克，在对方几乎无法攻击的距离就完成了对敌人的秒杀，中弹者尸骨无存。对几乎所有地形免疫、移动力恐怖的海怪，在对方的炮火面前来无影去无踪，闪灵引导攻击卫星定位的能力，成为敌人重要建筑的克星；就连使用非致命武器的水鬼，都令敌人不寒而栗。它的粘液不仅令敌人的坦克瞬间失去作战能力，还让地面成为无法逾越的障碍。

反击侵略的战争用了不到半年，敌人就宣布投降。他们根本不是在战斗，而是在被戏弄。往往1个王牌技师，就可以驾驶着一辆动作快得惊人的海怪，在10来辆坦克面前像燕子一样窜来窜去，游走不定，轻易地毁灭所有敌人。

八大军团中的4个就这样迅速溃败，商场人在欢庆胜利的同时开始了解自己力量的强大。另一种情绪在人群中成长，那就是野心——那种希望借助武力消灭全部8个军团，让从来是依附在军团之下的商场，在这个世界里夺取统治地位的野心。习惯战争的人们，不满足于仅仅获得的和平与独立。各种各样鼓吹战争的舆论在商场兴起，好战的情绪开始在商场蔓延，从年轻人到中年人，从中年人到小孩子，从小孩子到老头子。雷克西欧起初以为这不过是人们的头脑一时发热，很快就会冷静下来的；后来却发现，幕后的宣传者是商场的救世主，和自己成了忘年交的上校奥雷连诺。

他质问上校。上校冠冕堂皇尊重人们选择的搪塞让他恼火，同时战争终于继续了。

战争从自卫变成侵略，然而战争不再像过去那么顺利。

在半年的战争中，冷眼旁观的四大军团对商场的实力感到恐惧，意识到战争矛头转向自己的可能，备战早早地就开始了。新坦克的缺点在半年的战事中逐渐暴露，他们就此针对性地开展训练。反侵略战争结束之后，失败的4个军团的残余力量被剩下的军团接收，其中不乏有大量实战经验的老手。

商场在新战争开始之前就失去了大半的优势。满怀轻敌之心的商场，新战争初期就损失惨重，有生力量几乎丢了一半。

雷克西欧回忆着，不断摇头。权力使人利令智昏了，他所认识的奥雷连诺上校曾经反战，甚至从部队里逃跑，而现在却发动了战争。

在他叹息的当口，一声巨响从右方传来。爆炸的冲击波如此之大，他感觉到了坦克和地面的颤抖。

"地雷！"身边战士惊呼。他伸过头去看屏幕，发现右边的1辆坦克在爆炸中断掉了3条腿，正向地面缓缓而沉重地倒下。

"中埋伏了！"他对着通讯仪喊道。"不要惊慌，沿原路退回，速度提到最大。"

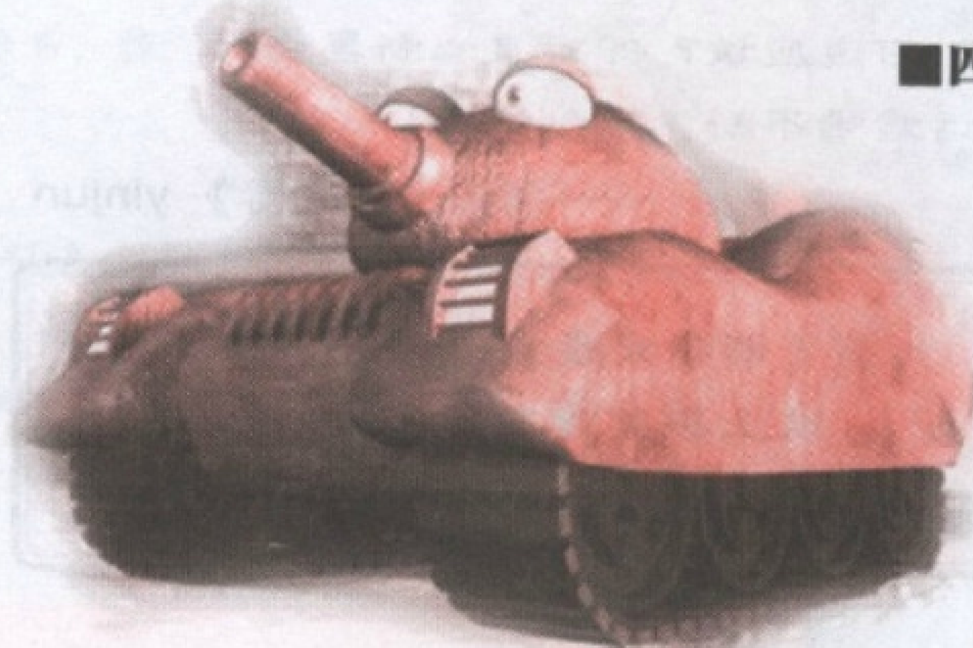
"那它怎么办？"那战士指着屏幕上用5条腿拼命挣扎着想要移动的海怪坦克。

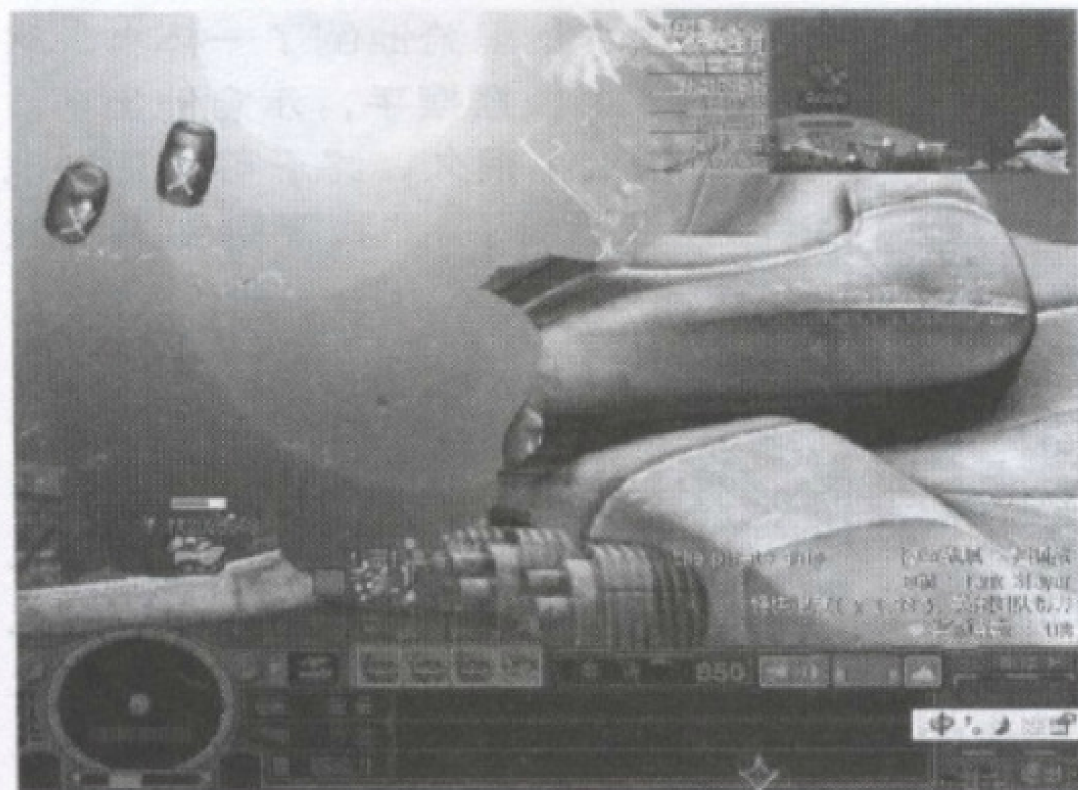


战斗，坦克兵们！

（下）

■四川 赵磊





"管不了它了。"雷克西欧想了想，命令他的手下。"别浪费功夫了，放弃坦克，爬出来，自己逃。人只要活着，仓库里的坦克还有的是。"

他听到打开舱门的声音，然而自己的坦克群已经远远地从来的道路撤了回去。一片暴雨般的火箭在刚才的区域落下，海怪爆炸的光球亮了起来。他不知道那个还不知道姓名的手下是不是死里逃生了。

"准备战斗。"他说，然后向下滑去。"你，出去。"他对驾驶员说。驾驶员一愣，然后乖乖地打开舱口，向外爬。肥胖的身体有些颤抖，滑稽艰难地从高高的舱口跳了下去，在雪堆里扬起一片白雾。然后坦克急速地撤开8条腿，横着飞奔起来。

经历了一场艰难的战斗，还中了埋伏，小队只剩下6辆坦克。虽然刚才的袭击暴露了对方流星坦克的位置，还在损失不算大的情况下发现了地雷，知道对方至少还有雷霆坦克。但雷克西欧实在没把握能逃出险境，他根本不知道敌人有多少，技师水平到底如何，脊梁上顿时一股恶寒。

他忍不住再次开口骂。对通信仪里的部下也没有好脾气，"给我听着，现在不是歼敌，是逃跑。活下来的就是胜利者，听明白了吗？"

一个声音问："我们往哪里逃？"

雷克西欧沉吟了一会儿，"先往营地，如果发现问题，就朝东区和第3团会合。"

坦白来说，他已经不对营地抱有希望，敌人敢在这个位置埋伏，基本上说明营地已经没有商场部队的威胁。但他不敢说出来，怕就此动摇军心。本已是劣势，再失去了信心，后果不堪设想。

"往北面突破，先把那些往下撒石子儿的流星坦克全部干掉。"他说完，一马当先冲了过去。流星坦克虽然威力不大，但射程和雨点般的弹药覆盖面积却是装甲薄弱的海怪的克星。如果它们数量一多，海怪再高的移动速度也难以自保，但只要迅速拉近距离，那些缺乏近程防御力的火箭炮就成了废铁一堆。

然而坦率地承认，雷克西欧并没有信心。这一马当先的冲锋，很有些携着爱人逝去的悲痛而自杀般不顾一切的意思。

坦克在高速地冲锋中，一片火箭弹雨袭来，将他身后的雪地炸得尘土飞扬，暂时隔断了身后跟随而来的手下。在急速冲锋的时刻，这意味着自己将要孤军奋战。他忍不住狂笑，原以为早已被磨去的豪情却突然乍起。"好，我就让你们看看战斗到底应该是什么样子的！"他猛地一推发动杆，将满能量大电环朝火箭飞来的方向打去。淡蓝的电环闪耀着激射而去，坦克紧随其后，像是被能量拖动的怪物一般。这样的动作只有无后坐力的海怪可以做到，身随弹走的可怕机动力是它在战场中一次又一次生还的秘诀之一。

电环急速划出一条完美的抛物线在远处的地面炸开。隔着起伏不平的山地，淡蓝的闪光甚至在地面拉出了爆炸点旁边流星坦克和障碍物的影子。鬼怪一般被拖长的影子在有些昏暗的天色下一闪即逝，却让雷克西欧更加心惊。敌人甚至多到了杂草一般的地步。影子似乎是投在他的心上，而不是地面。

他回望身后，没有看到任何一个接近的部下。一阵几乎遮天蔽日的火箭弹雨散落在身后自己刚刚发弹的位置，连绵不绝的爆炸声混合空气中窒息的火药味，重重地朝他压了下来。身后瞬间变成一片赤红滚烫的焦土，被广阔的雪域包裹着，透出难以言明的邪气。

雷克西欧迅速将武器改变为双发小电环。他知道，即使仅仅是擦边而过，小光环的威力也足以毁灭1辆坦克；对方的优势是数量，劣势也同样是数量。随意的轰击也可以毁掉几辆坦克，而对方一旦选择正确自己的方向，那漫天的弹雨可以让自己在第1时间忘掉这个世界的一切。

于是他将海怪的发动机功率降下来，以免太快的速度损失其敏捷性，然后仔细复查了坦克的每个部件，确认能够承受最大的冲击力之后，他将射击角转成接近水平，缓缓地爬过阻挡敌人和自己之间的最后1个山坡。在顶端突然加速冲锋，用几乎不可能的姿势使自己越过顶峰之后，他将积攒的动能转为紧贴地面冲锋的速度，八字脚微微收起，仅必要时拨动地面一下。看起来，就像是坦克沿着山坡贴地滑翔一样。极高的速度和无法想象的运动姿势让对手没有第1时间锁定出现在眼前的目标，在战场上，每一瞬间都是致命的。

雷克西欧朝着自己预想好的位置，连续射击两次。总共4发小电环，几乎平行于地面的飞行轨迹穿过了七八辆坦克。小电环在身后坦克爆炸声中飞行，直到撞上地面，掀出4个圆润的怪坑。

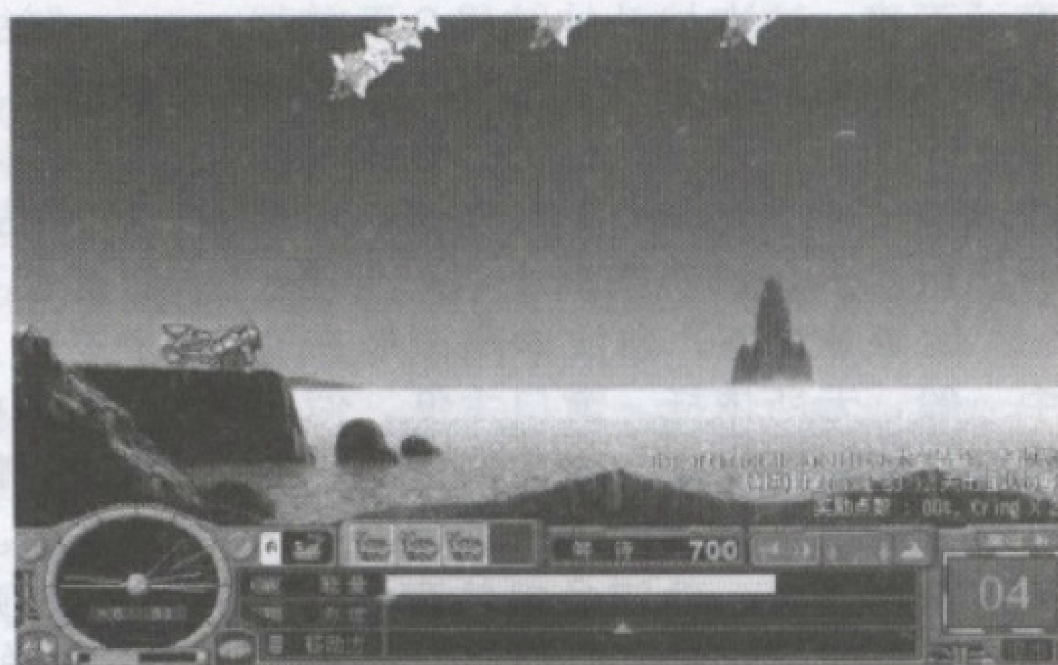
这个时候，雷克西欧才仔细观察对手的实力。对方有大约二十来辆的流星，6辆雷霆，还有3辆公爵。他没有感到绝望，一如他并没有在一开始感到希望一样。

已经如此接近对手，流星失去了威胁性，然而雷霆和公爵仍然逼在自己的面前。他再次开炮，消灭了两辆公爵，知道突袭到现在已经宣告结束。接下来，就将是一场生死相搏了。

他露出微笑。他知道自己绝对没有胜利的希望，他只是想尽量消灭几辆失去反击力的流星，然后逃之夭夭。于是海怪的腿向左边一弹，横着跃了出去。紧接着两发炮弹就落在他刚才的位置和前方。

7辆中有两辆已经发射，装弹的时间间隔失去了威胁，他计算着。能量武器不需要装弹，于是他打出了两发能量不满的小电环。电环缠绕飞行着穿过1辆流星，劈掉了一旁雷霆的半个身体。突然之间，他有了个好主意。

他用最快的速度直接朝阵地的核心冲去，将整个坦克供应给武器系统的能量转化为废热排了出去。敌人的炮火紧紧追在他身后。他毫无理由地胡乱拐弯，一会向左，一会儿又转180°。原路折回，足迹似乎是发疯的涂鸦，全无道理。太过无序的轨迹也使对手失去了瞄准的角度，敌人有些莫



名其妙。

流星的炮火又响了起来，远方的爆炸层层叠叠地响起，他尽力不去想自己的部队。地上的雪在弹药作用下迅速融化，然后又变成气体慢慢飘上去，又慢慢变成雾降下来。最初很淡，很快浓了起来，一直到伸手不见五指的地步。雷克西欧终于停下。军团的瞄准系统相当落后，在这样的大雾下根本就没有寻找敌人的能力。炮火渐渐平息，开始传出坦克群整齐的移动声，他透过夜视系统将敌人看得一清二楚。此刻，他的部队终于到达了。

“改变作战计划。”他断然下令，“全歼敌人！”

战士们呼啸着，向前冲去。他没有动，刚才的激烈运动已经严重损耗了自己的移动能力和能量储备。他在队伍后面，小心吝啬地朝敌人打出一发发能量没有灌满的炮弹。

此时，一道灼目的闪光划破眼前，亮得超过了刚才的一切。巨大光束从天而降，面积足足笼罩了3辆坦克的占地。它迅速地从雷克西欧的坦克旁扫过，然后覆盖在周围的雾气急速盘卷着散开。原本掩盖在雾气中的敌我重新显现出来，然后立刻蒸发在光束之中。任何东西都没有留下，除了地面融化的玻璃般的痕迹。

不知躲在什么地方的闪灵，在这时候将激光卫星引导了过来，毁灭了一切。

雷克西欧坐在商场中央大厦的旋转餐厅里发呆。从20层高度的窗户望去，蚂蚁般的人群正在离自己远去。他木然回味着重复的历史，自己依然是死里逃生，不过上次是敌人，这次却是自己。

整个部队除了他自己，一个也没有活下来。这次战斗的结果3天前就传遍了整个商场。有谣言说，当时闪灵的技师已经发现有己方的坦克在和敌人激战，但是上面下命令说，宁可误伤自己人，也要把敌人消灭干净。

他望着窗下，自己像是飘忽在空中一般，无所依托。窗口太低，似乎自己可能会翻出去。过了一会儿，他又感觉到一股无法抑制的欲望想从这里直接跳下去。他拼命抓住窗栏。

战争嘛，他想，已经是遥远的事情了。他站起来，坐电梯下楼，径直穿过公园向指挥中心走去。

没有申报，他在上校的指挥室门口被两名彪悍保镖拦住。“叫他进来。”上校说，声音充满了疲惫，不再有当年的自信。

“坐吧。”上校说，放下了手里乱七八糟的东西。他拉开椅子坐下，没说话。

“对不起。”上校说，“我并不知道有这么一回事。”他的两只手交叉在一起，“战区指挥官下达那个命令的时候，我并不知道。”

“你应该有这个准备了。”他说：“从你下达不惜一切代价打破敌人防御阵线的作战指导原则开始，人就不断地被送进绞肉机。阿卡奥蒂，我的部下，总有一天会是我。”

“不会轮到你。”上校说，“我准备……”

“那就是别人。”雷克西欧说，“总有人要被放进绞肉机，区别只是放进去的是谁而已。”

“你知道的，我们必须打破战争的僵局。”

“可是我们为什么要打？这场战争是为了什么？你的野心需要多少性命才能填满？”

“不是因为我的野心。”上校说。

“好吧，我不是来和你争论这些问题的。我想告诉你的是，我要离开这里。我决定离开这场战争，在这场战争毁掉商场也毁掉你之前。我退出这场游戏。”

雷克西欧站起来，椅子被猛地推开，发出吱吱的声音。他再推了一下椅子，向门口走去。走了两步，他回过头来，“刚才的话，我是对奥雷连诺说的，不是对军队最高统帅，奥雷连诺上校。”然后回转身，拉门。

“站住！”上校大声吼道，声音异常沙哑。雷克西欧楞了一下，手一拧，门开了，两个保镖出现在他面前。

“站住，回来！”上校吼道，然后抑制不住地咳嗽起来。咳个不停，像是要把肺咳出来一样，拼命地喘着气，手撑在桌子上，不停地乱颤。

雷克西欧犹豫了很久，“啪”的一声关上了门。从饮水机里给他倒了一杯水，拿了过去。上校摆摆手，示意他坐下。

上校喘了很久，终于可以正常地讲话，于是坐下。“我要给你讲个故事。”他说。

好多年以前的故事了。一个小孩儿，他是在军营里长大的，父亲是名坦克技师，母亲是个坦克修理员。从很小很小的时候，他就在坦克里和战场上玩耍，把空中炮弹的轨迹当成连环画，把躲避爆炸当捉迷藏。他长大得很快，12岁时就成了个坦克技师，那时候他甚至还不够高度来控制驾驶舱里无数的按钮。在没完没了的战争中，他的父母早早地被炸弹炸成碎末，他的同伴战友也一个接一个死去，只有他活了下来。

战争每天制造成千上万的尸体。他很快明白了一个道理，尸体越多的战争，军人提升得越快。不到24岁，他已经是上校了。战争让人什么也不能想，只是希望活下去。没人知道这样的混战是为了什么，它已经持续了那么多个世纪，久远得让人忘了战争的起因。他知道的只是，要么消灭敌人，要么被敌人消灭。

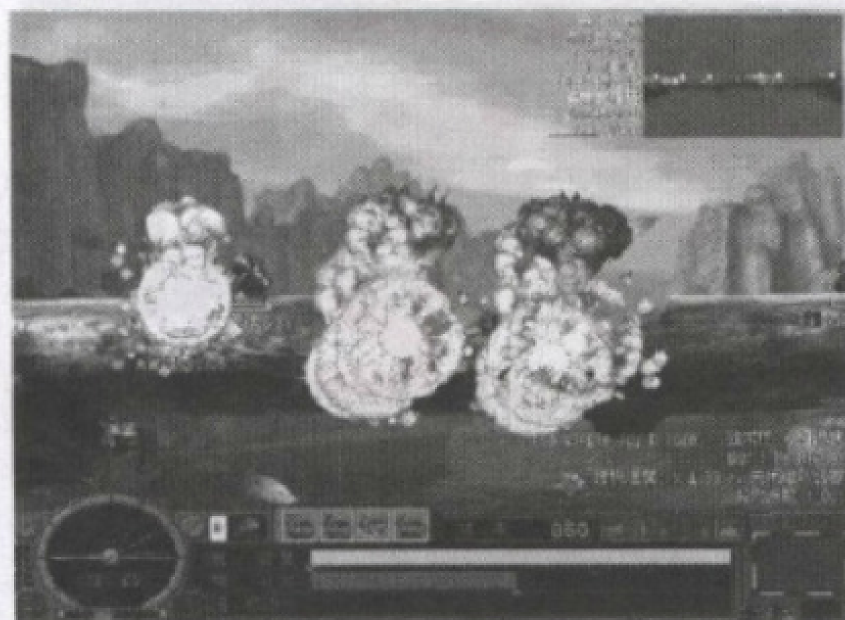
在他快27岁时，部队攻下了一座城市。那不是个军事要塞，只是个普通的聚居地。人们都被他们吓破了胆，一早逃得干干净净，城里一片空旷，基本上什么也没剩下。他在一间饭店里喝光了一瓶不知道是什么配方的酒之后，晕晕忽忽地闲逛入夜的街道，竟然远远地看见了一个女人。是真正的女人，不是军营里那种因为年纪小没有发育而看起来可爱的男孩子。他走过去，拿起枪，醉醺醺地抵着女人的太阳穴说：“跟我走。”

女人回过了头，额头正抵着枪口。“我比你大，小伙子。”女人昂起头。

“少废话。”他说。

“放下枪，跟我来。”女人说，不理会脑门上的枪，径直走了过去。他跟着她。那段路走了很远，然而什么人都没有遇见。在他几乎要不耐烦的时候，







女人终于转过了一个弯，把他领进一个隐秘的屋子。屋子很小，除了床，什么都没有。

"完了事快点出去。"女人冷冷地说，轻蔑地看着他。他隐隐觉得这个屋子有些古怪，于是狠狠地对这女人的头来了一下，女人晕倒在地。他花了半个小时在房间里仔细搜索，终于在床底发现一个向下的楼梯，于是他走了下去。

楼梯大约有两层楼高，他走下去，看见一个巨大的，无法描述的房间。

你知道他看见了什么？上校从回忆中抬起头来，望着雷克西欧。雷克西欧摇头。

一个莫名的，光芒灿烂的区域。是的，一个区域，就像是一个大塑料袋装着闪烁着各色光芒的神奇液体，只是袋子消失了。一个空间，幽暗，但是闪烁着神奇的辉光。他醉醺醺地伸出了手，向那个空间抓去。手探进去的那一瞬间，他突然清醒了。

手被那个区域吞没，就像根本就不存在似的。失去了那只手的一切感觉，而头脑却像是被猛地撞了一下一样，感觉到无尽的空间在周围流逝，一切的一切——前一天我们的攻击战况，数千公里外两个军团厮杀，炮火点燃的死神烟斗飘下的尸体的模样，一个从不曾见过的女子和情夫见面前化妆的香水味，数个世纪之前祖先将敌人身体射穿的弩车的弓弦材料，天空中云层的态势，这一切杂乱无章地纠缠在一起，从脑海中流过。他的头剧烈地痛起来，像是一个被拼命充气的气球，脑子膨胀得超过了头颅的极限，拼命地挤压，要冲出去，一点一点想挤开头骨的缝隙。他拼命地把自己的手拔了出来，捂着头，朝着墙壁撞去，直到血沿着墙壁流下，脑袋外面的痛苦超过了里面。

他一次一次地撞，杂乱无章的信息越来越清晰地拼凑出一个完整的事实，就像是要从垃圾堆里找出自己想要的机械零件。事实像积木一样搭建起来，他看见了数百年前，一个硕大的小行星穿过黑暗无际的空间，在木星和土星的引力下，转过轨道，向暗淡的蓝色地球冲来。它突破大气层拖下一道明亮艳红的尾巴，朝着陆地撞了下来。地表如投入巨石的水面，波纹荡开，迅速地席卷整个地球。几乎在一瞬间，地球上什么也没有剩下。

然后地球笼上了一层暗灰色迷雾，变得无比寒冷。混着泥浆的暴雨过后，海面甚至冻了起来。剧烈的火山很长一段时间里是地球活力的唯一象征。

这个人等待着，等待着脑海里的画面出现自己的祖先，从地下的避难所里出来，开始举行为了那个纪念旧文明，而在后来演变成这场无尽战争的祭奠仪式。

然而什么也没有，火山渐渐地平息了，地球变得空旷而寂静。画面向着地球的表面袭去，穿过了岩层，在一个黑暗狭小的房间停了下来。隐隐的嗡嗡声让他不安。猛然间眼前亮了起来，他看见了，封闭的空间中有一台缓缓运行的巨型计算机。

画面撞进机器，数据匆忙地在电路中穿梭，来回撞击，在匆忙的瓶颈电路等待。数据汇集起来，有了形象。他看见一个新的地球，孤独地悬挂在空中，然而没有太阳，没有星星，一切只是影子挂在地球的表面，匆忙地盘旋不停。画面继续下降，迅速地冲破大气，穿过战火连绵的原野，撞进城市，穿过地下，停在他的面前。他看见自己苍白而惊恐的脸。

他花了很长时间恢复力量，爬上了楼梯，再打开暗门，回到房间里。那个女人已经苏醒。他看清了她的脸，苍老无力，甚至爬上了皱纹和褐黄的斑点。

女人手里拿着他的枪，指着他的额头，问："你都看到了？"他点了点头。"我要杀了你。"女人说，"你不应该知道这些，这是应该消失的秘密。我好不容易才把那个数据漏洞移到地下，还没来得及把它封存起来。"

"你就是因为承担这个秘密才这么苍老的吗？"他问。

女人怒道："闭嘴！"

然而这句话只说了一半。他放在口袋里的右手掏出了另外一把枪，朝她的脑袋开了火。

"故事讲完了。"上校说，全神贯注地讲述这个故事似乎令他重新年轻也变得健康了，然而说完了最后几个字，又不可抑制地疯狂咳嗽起来。"你听明白了吗？"他说，6个字花了足足1分钟，其间不住地喘息。

雷克西欧缓缓地点了点头。

"我们不过是一群数据的集合而已。"他艰难地说，"人们根本就不存在，他们不过是一群幻像。我们根本就不曾生存，没有价值和意义，死亡也不过是数据清空而已。我们就这样虚幻地存在于这样的醉生梦死之中。"他笑了，有些疯狂。

"没有意义，你明白吗？你以为我是为了'野心'统治这个虚拟的，一堆数字堆积起来的'世界'？哈哈，咳咳……"他咳了起来，再也抑制不住，一口鲜血吐在桌上。

两天之后，上校在医院里死去。接着，指挥官在上校的办公桌上发现了将"救世者"所有权力移交给雷克西欧的文件。上面用了大量的笔墨说明，只有将未来交给雷克西欧，这个世界才有明天。

雷克西欧将那文件撕碎了，这个世界不需要救世主。他接任所做的第1件也是最后1件事情，就是宣布战争结束了。

和平协议签订之后，雷克西欧开着他的海怪离开了商场。因为他的断然行动而重新和平的世界将他捧为英雄，所以他的旅途上常常会遇到人们好奇的询问。

"您打算去哪里呢？雷克西欧！"

"去寻找这个世界存在的意义。"雷克西欧回答。

（完）

中国移动通信 M-ZONE



我的地盘 听我的

1978年，第一台模拟移动电话在美国芝加哥开通。从此，世界进入了移动通信蓬勃发展的时代。25年之后，中国成为世界上最大的也是最具有活力的移动通信市场。目前，中国移动通信用户已经超过两亿，总数居世界第一位。

用户是基础 应用是关键

历年来，在发展用户数量的同时，运营商大量引进各种新技术、新设备，使我国通信网成为世界水平的通信网络，通信能力也显著提高。移动通信业务在相当长时期内将保持快速和稳定的增长，但积极发展用户时也面临着一定的问题。据统计，移动用户的ARPU，即每用户月平均收益，作为直接关系到运营商盈利能力和发展后劲的数字，正面临着大幅缩水的现实。另外，移动通信用户数量在经历大幅增长以后，新用户的增长量也明显放缓。



业内人士普遍认为，在愈见激烈的竞争中，要分散运营风险，提高用户在网时间，只有细分市场，锁定目标客户群体才能更好地实现盈利。作为中国最大的移动通信运营商，中国移动在不断提高服务水平的同时也开始细分市场。"动感地带（M-Zone）"的推出就是中国移动细分市场的结果。这是国内第一个专门为年轻人设计的移动通信客户品牌。

针对这些以学生、年轻白领为主的客户群，"动感地带（M-Zone）"以向手机客户提供个性化的信息为主，这些信息涵盖了衣食住行及娱乐等方方面面的内容，主要是提供以娱乐为主的业务，比如铃声图片下载、互动游戏、移动聊天、音乐礼品卡、滚石媒体信息、移动FLASH等移动梦网时尚娱乐套餐。其最大卖点在于其短信套餐。同时为配合这项业务的推广，中国移动特地在"动感地带（M-Zone）"中采用了STK卡，使其拥有更大的存储空间。

"动感地带（M-Zone）"可提供更丰富的数据业务如铃声图片下载、移动QQ聊天、无线游戏等，也包括正在风靡全国的MMS彩信业务，并给用户使用业务提供方便灵活的自助服务功能，短信套餐任你选，真正是年轻人的地盘，年轻人的通讯自治区。"我的地盘，听我的！"这句品牌口号喊出了年轻人的心声。



"动感地带"（M-ZONE）强调客户群的细分，以及极具差异化、个性化的短信产品。针对三个年轻族群即："自由学生族"、"年轻好玩族"和"时尚新鲜族"，"动感地带（M-Zone）"推出了不同的资费套餐和数据服务。

个性化，细微化——个人通信的精髓

面对更加激烈的竞争，移动领域越来越多地引入了像"动感地带（M-Zone）"这种的"微服务"（Micro Service）方式。"微服务"是移动市场细分的结果，是一种经市场细分后提供服务的形式，更是个人通信（Personal Communication）的精髓。

在一个竞争性的市场中，对于所有的细分市场采取完全一模一样的服务策略已不再是有效的，而客户服务是战略性的区别因素之一。运营商需要对不同客户提供不同的服务，理解优先客户群体对于客户服务的需求和期望，并以与其价值相匹配的成本提供区别化的客户服务。除此之外，运营商还要注重维持现有客户的业务创新。由于新用户大多为中等价值和低价值用户群，保持现有客户的忠诚度就显得越来越重要。因此，"微服务"作为运营商充分关注用户个体需求的表现，就获得了越来越多的运营商的青睐。中国移动成功地推出"动感地带（M-Zone）"已经证明了这一点。

谁也无法预测"动感地带（M-Zone）"未来将会以怎样的速度发展。"动感地带（M-Zone）"不断地推出新的业务，手机终端厂商就可以在手机功能上大做文章，不断地推出新产品，巩固自己的市场份额，反过来手机厂商技术上的突破，也会推动"动感地带（M-Zone）"新业务的开发，这种互动的关系，对双方都是一种很好的促进。而这一发展的最终受益者还是广大的移动通信用户。



详情请登陆网站www.m-zone.com.cn



直销模式的成功

据2003年1月24日IDC公布的全球2002年第4季度PC零售排行榜的数据显示，戴尔公司在台式机市场占据15.8%的市场份额，排名全球第1，这是戴尔首次超过竞争对手HP，一跃成为台式电脑的领头羊。



戴尔公司的成功很大程度上得益于其推崇的直销模式。该模式由公司CEO迈克尔·戴尔一手创立，一经推出便在业界引起很大反响。看到戴尔电脑在全球出货量节节攀升，全球知名电脑生产商百思不得其解，弄不清"直销"究竟有何魔力，会具有如此强大生命力。即便看出个中端倪，放弃传统模式作彻底改变也不是件容易的事，所以至今还没有成功的直销跟随者。

戴尔公司直销模式的精华在于"按需定制"，在明确客户需求后迅速作出回应，并向客户直接发货。由于消除中间商环节，减少不必要的成本和时间，使得戴尔公司能腾出更多的精力来了解客户需要。戴尔公司的直销模式能以富有竞争力的价位，为每一位消费者定制并提供具有丰富配置的强大系统。通过平均4天一次的库存更新，戴尔公司及时把最新相关技术带给消费者，并通过网络的快速传播性和电子商务的便利，为用户搭起沟通桥梁。

在国内，直销方式也越来越受欢迎，戴尔公司为用户提供电话订购一对一咨询服务，帮助用户明确用途，选者最适合机型，并为用户设立详细档案，价格完全公开化，用户购买可通过网站或免费电话下单，产品直接出厂，质量能得到完全保证。戴尔公司的"客户中心"拥有精通多种语言的技术支持工程师，通过电话解决客户技术问题成功率达75%以上，为直销的快捷与便利提供了有力保障。



洋品牌戴尔"大闹"羊年

2003年1月24日，世界权威调查机构IDC公布的2002年第4季度亚太区初步统计数据表明，戴尔在亚太地区PC销量排名第4，与中国本土企业差距进一步缩小，市场占有率同比增长1.2个百分点，洋品牌在亚太地区，特别是中国市场的影响力在逐步回升。

业界人士一致认为2002年全球PC业看似热闹，但市场销售量增长趋于缓慢，生产商和经销商的利润空间进一步缩小。在这样的形势下，戴尔公司能取得这样的业绩，自然令人欢欣鼓舞。

戴尔公司自1998年8月进入中国市场以来，短短5年时间，便确立成为中国市场上领先的国际厂商，并为中国用户带来全新的购买体验。通过优秀的产品质量、热忱服务和个性化定制赢得越来越多的中国用户认同，2003年春节前，戴尔商用电脑和全配置型笔记本电脑还因此获得中国发行量最大的计算机报——《电脑报》2002至2003年度编辑选择奖。经历过两次计算机普及浪潮的中国市场还远没有到饱和状态，不仅新的电脑用户层出不穷，更新换代和购置第2台电脑的用户数量也不在少数。2001年中国市场900万台（套）的电脑销量中，据IDC统计，消费型的个人PC有390万台，预计到2004年，个人消费电脑将增加到550万台。照此速度增长，与中国PC市场预计成熟容量为3000万台的数字相比，还有很大的市场空间，由此可见，中国PC市场前景广阔。

看2002年的销售排行榜，前4名中有3个是洋品牌，除了联想电脑保持第1的位置，戴尔公司与惠普和IBM的市场份额相距甚微，在羊年自然免不了一番龙争虎斗，究竟谁会更受用户青睐，我们还将拭目以待。

电话:85298428
免费订购咨询:
800-858-2259
网址:www.dell.com.cn



大海战II
大型立体视角完全拟真海战网络游戏

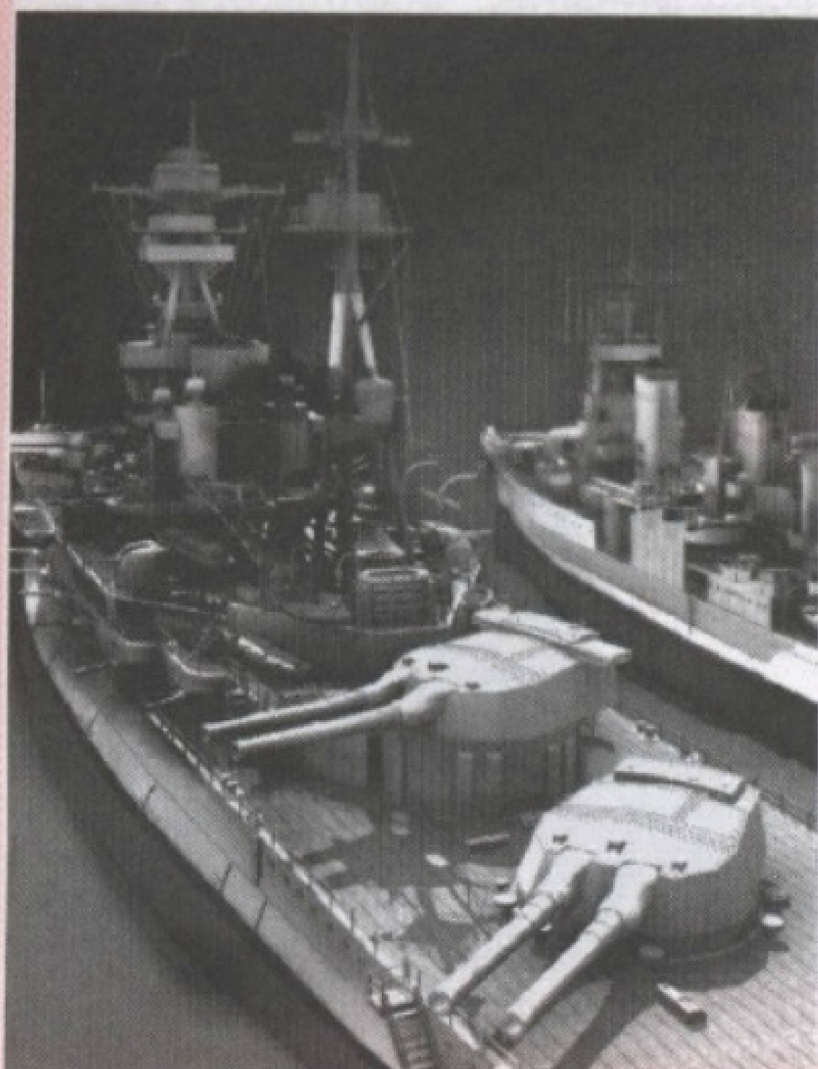
火与钢的海洋——我的大海战之路

1月2日下午，外测正式开始，比内测的最大不同是服务器增加到10组，数据暂时不连通。考虑到1服2服的人会很多，我选择了3服，后来证明这对我是一个不错的选择，不必面对1服和2服的许多内测高手，也比后面的服务器人气更旺。外测开始的两天里，大家都是FF，每战开始后双方笔直对冲过去，乒乒乓乓混战一气。参加过内测的老手往往会绕到对方舰队出发点，总会发现几个连船都不会开的哥们在那里琢磨。这样的船我也打了不少。有一回一个新手刚把船开起来，我追过去绕着圈打，他问我怎么开船开炮，我跟他边打边聊，最后还是击沉了他，也并非不想放他一马，因为同队的其它FF这时也差不多赶到，我不打他别人还是会打沉他。新手多喝几口水就成老鸟了。毕竟参加过内测的老手不多，他们自然成为升级最快的一批人。

12级时，我把潜能14的水兵转了日本籍，14级再转舰长，按照预订的计划走上了日系路线。13到20级，是日系船的噩梦。16级之前我没有转炮手国籍，一直开FF-M3（错转了M3少了400DP）用英国47炮跟五门双管炮的美德DD对抗，自然沉多胜少，每回才加几十点经验。这个时期谁也不注意日本船，炮位最少鱼也没什么人用。炮手转国籍后换3″日本双炮，伤害才60，还是只能欺负FF，没多久又转回去用FFX+47炮。正因为如此20级之前的三四级耗得我差点崩溃，好在Mamly告诉我20级能出威力强大的速射炮，令我有坚持下去的动力。其实这个时期可以用14级的驱逐舰阳炎玩鱼雷战术了，因为参考零下一度的建议我还是继续FFX出来，这时的日本炮太差，如果你会用鱼，还是炮＋鱼比较好。

附：阳炎级真实资料

阳炎级是二战日本海军的主力驱逐舰，共建18艘，完工于1939至1941年。装备6门5″炮和2座四联鱼雷发射管，在速度、航程、火力和船体稳固性方面都相当出色。战争中损失巨大，至日本投降时仅余下1艘雪风号（Yukikaze），作为赔偿舰给了当时的国民党海军。雪风也是最著名的日本DD，历经许多高危险的战斗（包括伴随大和号对美军舰队实行的自杀性攻击）而未受一点损伤，被称为“不死鸟”。因此当其退役时，日本国内希望出巨资购回作为纪念舰，最终被拒绝而解体。

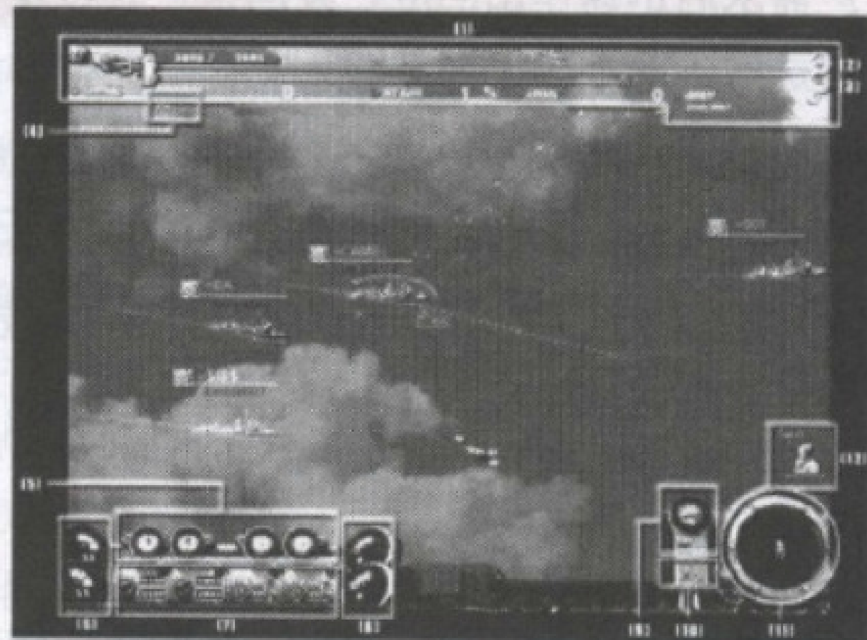


外测开始的第7天，我的舰长终于艰难地到了20级，虽然按零下一度的建议，全鱼雷要等22级转吹雪才好用，但我实在是受不了用FFX+47炮每局几十点经验的蜗牛式升级，迫不及待地转了秋月，希望这条新船能给我的海战之路一个新天地。

然而秋月的DP虽然升至6200，炮座有4R1T，但因为炮手还没有达到20级，痛苦的日子又持续了一天。出速射后发现秋月本身的速度和转向都很差，前后炮台的距离太远且射界有限，海战时笨重无比，练了两级实在坚持不下去了。这个时候另外培养的一个潜能14的水兵才19级，我深为当初错转了秋月而恼火，一筹莫展。又一个痛苦的晚上后，一咬牙把一个潜能13，命中10，装填11的22级水兵转了吹雪舰长（因缺点只转了国籍没转舰炮），终于踏上全鱼舰的不归路。

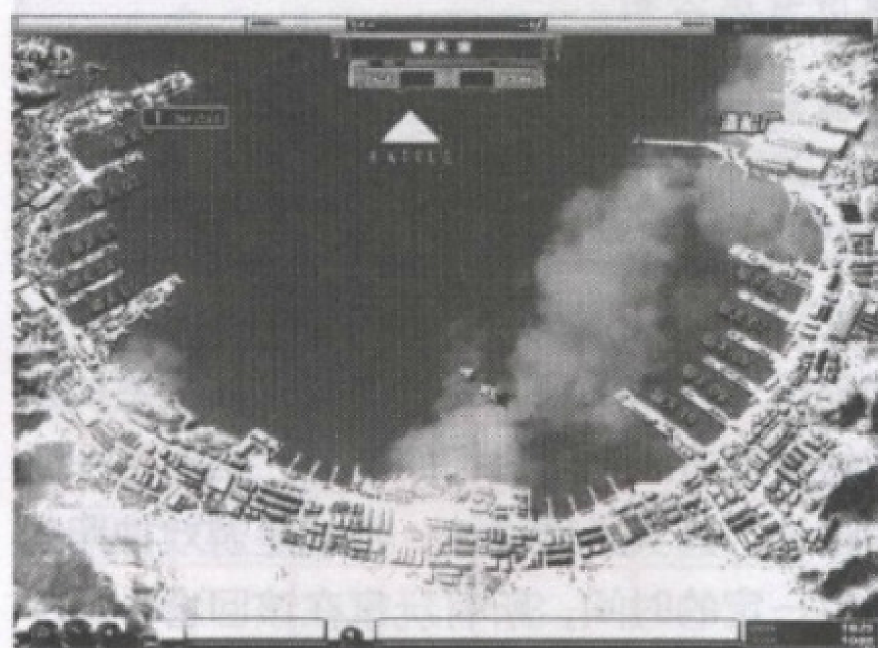
附：秋月级真实资料

秋月级是日本联合舰队最大、最好的防空驱逐舰，主要伴随航母编队作战。主要武器为4座九八式双联装3.9″防空炮，原始设计不打算安装鱼雷和深水炸弹，为增加综合作战能力而加装了1座四联装24″鱼雷发射管和6座深弹投掷器。建成投入现役的12艘秋月级驱逐舰大多数被编入第41和第61驱逐舰队，有6艘幸存到战后。不过最后建成的4艘因战局恶化从没有离开过日本本土海域。秋月级的水线设计和单烟囱看起来和轻巡洋舰夕张级很相似，美国海军也常把该级舰误认为巡洋舰。实际作战中秋月级常顶替轻巡洋舰充当反潜舰队的旗舰，但舰桥实在太狭窄而无法容纳舰队指挥官和所有幕僚，航速也比不上同时代的大多数驱逐舰。日军指挥官仍喜欢用秋月级担当旗舰，有3艘就是在充当旗舰时被击沉。



23级日本舰炮手转轻鱼雷后，可以用类型90三联鱼。在这之前，我用阳炎已经试验过鱼雷战术，类型7和类型8搭配，设置宽窄角度间隔对敌舰抵近发射，可使鱼雷在跑出一定距离外也保持比较紧密。类型7速度快威力小，可先将对方打掉一部分血减慢速度后，由威力大的类型8给予致命一击。类型90虽然快而威力大，但作用距离比较短，反复试验后只有一种战术比较容易奏效：开战后转向高速抢占屏幕上方边缘的位置，绕行到对方上行舰队的顶部发射鱼雷。由于3服用鱼雷的老手不多，每次的战果也只有几艘不至于引起大家的反感，所以在服务器数据共享之前的大多数时期，这个战术都很有效。29级出4联装90雷后更顺利，30～33级我只用了一天多一点就到了，常常是单舰带满雷冲入敌舰队发射完所有的鱼雷，不管能否被击沉都会有700～1500的经验。

数据共享前一天晚上，两个主力鱼雷手达到34级。我卖掉其中一个换了26W钱和15W点，这个数目在当时的确是一笔巨款。



附：吹雪级真实资料

次舰完工于1928～1931年间的吹雪级共建造20艘，主要装备3座双联5”主炮和3座三联装鱼雷发射管，仰角高达70度而成为世界上第一种高平两用炮。1933年，换装了威力更强大的93式“长矛”鱼雷。这种大型鱼雷由液态氧来驱动，航速、续航力和威力均相当惊人，一枚“长矛”鱼雷就可击沉一艘巡洋舰。更可怕的是，由于氧气泡可在水中溶解，这种鱼雷在航行时几乎没有尾迹，使敌舰难以规避鱼雷攻击。大战后期，由于美军的空中优势越来越明显，大部分都进行了防空强化改装。吹雪级没有一艘幸存到战后。

1月25日，随着大海战版本从233升级到235，玩家数据也随之共享后，海战游戏发生了不小的变化，原先的一些战术也不再有效，我又陷入了迷茫期。首先是3服的人气急跌，版本升级前在近海勉强够人同时开四五个战场，数据共享后都跑去了1服2服，只能同时开一两个战场。而在1服和2服不但有一批高等级的鱼船，普通DD躲鱼的本事都高了许多，前几天很适用的单舰突击现在四处碰壁，人家见到你全鱼舰冲过来就转向并行，同时以密集的炮火打得你舰上放礼花似的。90鱼的战术失效后，被迫转用终极的93鱼战术。93战术的原理其实很简单，借助其高航速、大威力和远航程，对密集的敌舰队实施饱和打击。最重要的是掌握合理的发射间距，使行驶出一定距离后的93雷之间还保持密集。通过卖点我获得了足够的资金买下岛风，为了练秋月舰长，也经常用秋月放93。

这个时期有人已经出了全鱼雷CL北上，战术是在开战后三四秒即发射出密集的93鱼雷群，一侧发射完掉头放另一侧，雷群以150度扇形发散出去，往往有不少粗心的玩家中了招。用这个战术一来必须有足够的雷和钱，二来也因为CL的速度和转向都比不上DD，不便于冲得太前。此外一些用岛风的全鱼舰也会在开战后对向上行进中的敌舰实施超视距打击，我的秋月速度只有36/43，赛跑是一定输的。但经过观察，即使是北上发出的鱼雷，远程航行到达目标舰队时的间隔也是很大，只要你留心一般都能避过。中雷的是两种，一是冲得太前敌雷还很密集（如果不是全鱼舰最好不要跟着去凑热闹），二是自己不当心以为离敌舰队还远的一类船。因此开战前就必须留意对方有没有93全鱼舰，有的话尽量走离前线远点的路线（或者等鱼群过了再走），绕开云多视线不佳的地方，同时提高警惕随时准备躲避鱼雷，我放鱼的阶段里只中过少数几次93，基本是因为麻痹大意。全雷舰发射完后会高速脱离前线，等所有鱼雷都行驶到航程尽头并自爆后退出，利用许多人的粗心大意可能已拿到上千的经验值。





附：岛风级真实资料

基于对高速度和重鱼雷的偏爱，1943年日本又建成了航速高达39节的岛风号驱逐舰。装备还是5”双联炮3座，鱼雷发射管替换为五联装3座，用于试验高速突破并鱼雷攻击战术，防空反潜能力有所降低。因为同时代的日本海军没有一艘驱逐舰能匹敌他的性能，岛风号未编入任何驱逐舰队，但曾多次编入舰队参加海战，直到1944年被美军击沉在菲律宾海域。（早期日本峰风级DD中也有一艘叫做岛风，不要混淆）

235版本的另一个改动是日本秋月路线增加了33级的CV大淀，以28级的Agano改造，总造价仅16W不到，对所有日本路线的玩家都是巨大的诱惑，我也不例外。26级秋月舰长重新成为热门，而秋月舰也一时间成为海战中的红人。

如前所述，秋月的优势不在其速度，作为全鱼舰是不适合的，为了放93我采取的战术是在开战后尽量行驶到上方边缘，然后平行冲向敌阵，发现敌舰后即发射所有的鱼雷，保持错乱的鱼雷发射线，因为此时其它全鱼舰已经放完雷在撤出战场，我的打击一般也能保证1W以上的伤害。一般我为了追求打击密度，只能选择比较窄的打击面，所以一定要估算好对方舰队最密集的方位，连续释放三到四层的鱼雷网，往往对方躲无可躲。

就这样坚持到33级，CV已被人买光，我的梦想也随之破灭。

附：大淀级详细资料

大淀级（Oyodo）是阿贺野级的改进增强型，设计目标即为能担当潜艇及飞机攻击集群的旗舰。原位于舰身后部的6”炮被取消，代之以一部大型钢架以容纳6架高速侦察轰炸机。钢架的后方安装一部大型弹射器来起飞这些飞机，但因为技术原因这些高速轰炸机从未服役。大淀号一般只携带两架普通侦察机，设计中的大型弹射器也被一部小一些的代替。一般作为鱼雷战队旗舰，很少参与战斗行动，其6.1”的主炮原先是安装在最上级的。

战争中只建成大淀号1艘，1943年2月服役，为作为旗舰专门进行了司令部改装，马里亚纳大海战时因大型战舰倾巢出动而担当联合舰队司令长官丰田副武的旗舰。恩加诺海角战役中，翔鹤沉没后，大淀号再次成为小泽将军的旗舰。1945年7月28日，大淀号被美国舰载机击沉于吴县军港。

我的高级水手多半是换而不卖，先前已用两个重鱼换了两对高级炮手，剩下最大的心愿就是CV。这个时期已有一些早期抢购了大淀的玩家拿出来卖，我终于一咬牙拿最后一个重鱼换来了CV。练最上舰长时顺便带了两个飞行员，这时已经38、39。可鱼雷机太次没转，只跟朋友借了33级的鱼雷机飞行员。这几天的CL PK中，港口往往会开他的CV龙骧出来，我便用上“垃圾”CV大淀，进行了可能是中国NF2第一次的CV对战。

智谋之路 三国策 游戏规则细谈

制作公司：宇宙股份有限公司
发行/代理：第三波（软件）北京有限公司
产品类型：在线策略游戏
上市日期：2003年3月
服务热线：010-88018989

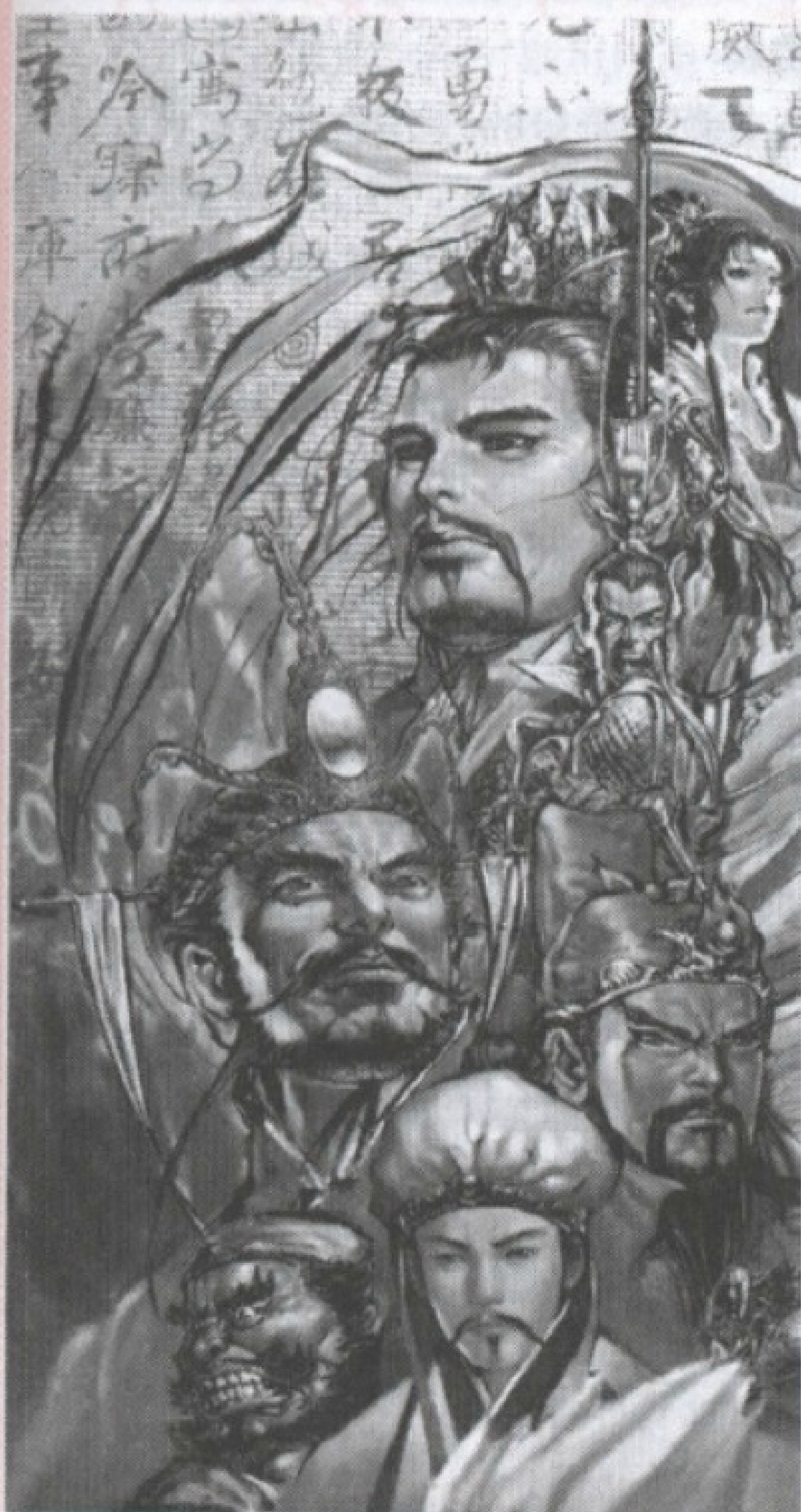
弹指间的浪漫

山，开始动摇。巨大的呐喊声与无数冲锋的步伐，激起了10多丈高的尘土，弥漫在山谷的上空，遮天蔽日。山谷里两军正在激战。防守方在对手的突击下显得有些措手不及，瞬间丢盔卸甲，溃不成军。攻击方大将怒喝一声，带领全军紧紧追杀敌人主将，将其逼入山谷缝隙中。正当攻方主将眼前浮现出斩杀敌将获得胜果的景象时，突然四周山顶火炮声响，山顶出现一位简衣素冠、文文弱弱的书生。只见书生淡然一笑，随手轻轻一挥，刹那间无数滚木擂石夹杂着火引砸向攻方军队，事先被埋在谷中的引火之物也开始燃烧。攻方猝不及防，死伤无数，正要转身夺路，却被刚才佯装逃命的守方主将截在山谷出口，再一顿砍杀。攻方落得几乎全军覆没，只剩几员残兵败将逃出战场……

以上场景虽属杜撰，但相信喜欢《三国演义》的玩家，一定都会认同，在千军万马中杀进突出固然被人夸一声猛将，但真正的三国意境，却在那弹指一挥中。飘逸、文弱、平和、静谧、优雅，智将的风度与猛将的飒爽坚毅相比，显出了更多的浪漫色彩。也许是因为在智谋面前，战争的残酷与血腥都不再是人们关注的焦点，智谋的美妙掩盖了战争的险恶，从而被更多人所向往与接受。

幸好我们生活的这个时代有一种叫电脑游戏的玩意，可以让我们不必进行残酷的战争，即有机会领略那种智谋较量的快感。幸甚！

不久前开始上线测试的《三国策Online》，从名字上看，就是一款考究玩家智力的游戏。试玩之下，竟然无力自拔。想了半天原因，觉得还是因为游戏中体现出的那种智谋搏斗的浪漫，叫人始终难以拒绝。不过既然是考究彼此智谋的游戏，与下棋一样，充分了解到游戏的战斗规则，才是战斗中获得胜利的前提。因此笔者整理了此份资料，以博广大同好一笑。



天时——半即时半回合制

为了在游戏过程中突显玩家智谋的作用，让玩家有充分的时间考虑下一步的部署，游戏没有采用类似《帝国时代》等游戏的即时战略玩法，而是吸收了《三国志》一贯的回合制做法，并结合在线游戏多人同步进行的需要，提出了一种“半即时半回合”的玩法。其实换种说法，也就是游戏按照回合进行，每个回合限定一定的时间，所有玩家在该回合中，尽量安排各种部署。当回合时间结束时，各玩家之前所作的部署被同时运行。而后游戏便进入下一回合，依此类推。游戏的回合按照12个月份循环，每个月份算一个战斗回合，可以用来指挥战场上的部队进行动作。每3个月，即一季度后有一个内政回合，在该回合中玩家可以部署一定数量的内政指令。玩家如果没能在限定时间内完成指令，则算做自动放弃，之后没有任何机会弥补。所以从这点看来，游戏并非像《三国志》那样可以非常悠闲地进行，而是具有一定的紧迫感，不乏即时战斗类游戏的感觉。

地利——靠山吃山靠水吃水

一、地域

游戏中的地域根据历史情况，被划分成东南西北4个部分，而不同的兵种因为4个地区的地理特点不同，分别在各地区发挥着各自的作用。

1.东区：东区集中了青、兑、豫、徐、司各州。由于东部地区城市密集，道路平坦，对部队移动力要求低，近战能力要求高，因此枪兵的能力扬长避短，得到充分发挥，成了在该地区最强的兵种。

2.南区：荆、扬、交州所在的区域。该地区河流纵横，对各兵种的移动力与战斗力均有削弱。而弓兵因为能远程攻击，经常能避免进入河道削弱自身实力，因此成了在南区的优势兵种。

3.西区：雍、益、凉州等地以山区闻名，高山峻岭，四处耸立。常人难以逾越，对于骑兵之类的兵种来说，简直是噩梦之地。刀兵部队在这里得到了充分的发挥，特别是在峻岭的地形上，刀兵有得天独厚的优势，是其他兵种无法比拟的。

4.北区：并、幽、冀州为开阔的平原地形，速度型的兵种——骑兵在这里驰骋疆场，以优秀的机动力成为攻城略地的主力部队。

在游戏中开战时，要看清楚该战役使用时所处地区的战斗地图，在战斗中倚重相应地区的强势兵种，一定会取得事半功倍的特效。

二、地形

三国策游戏中的地形设定非常复杂，分为道路、平原、森林、山区、峻岭、桥梁与河泊共7种。不同的地形，对同种部队具有不同的影响；而同种地形，对于不同的部队也有不同的影响。因此在行军时，需要仔细斟酌己方部队将驻扎的位置，以争取最高的战斗力。

由于兵种受地形的影响非常复杂，因此下文分别就单一地形与各兵种、各种地形与单一兵种两种比较方式进行讨论：

1.每种地形对不同兵种的影响

（1）移动力的变化（表一）

表一：同地形不同部队移动力比较表

	道路	平原	森林	山区	峻岭	桥梁	河流
骑兵	A	A	C	C	–	A	特殊
枪兵	B	B	A	B	–	B	特殊
刀兵	C	C	B	A	A	C	特殊
弓兵	C	C	B	B	–	C	特殊

注：英文字母只表示该纵列中各兵种移动力高低，横列不作比较。

从表中我们可以看到，在道路、平原、桥梁等地形上，各兵种的移动力顺序是一样的，骑兵始终是跑得最快的部队。但到了森林中，骑兵的移动力突然大幅下降，排在了最末，可见骑兵还是应该遵守“遇林莫入”的古训。而在山区类地形中，刀兵开始显现优势，尤其是在峻岭中，刀兵成为唯一可以翻越的兵种，成为山地之王。

这里我们需要注意的是河流。在《三国策》里，河流有个特殊的设定。当带队的武将中没有人会“水军”特技时，无论何兵种，在水中的行进距离都只有1格，而在真正行使指令的时候，又会被随机冲走，根本无法完成玩家的战略意图。因此，如果你的部队是旱鸭子部队时，还是不要进入水中作战为好。

（2）战斗力变化

道路、平原、桥梁、山区等地形并不影响队伍的任何战斗力。森林对骑兵来说，噩梦还没有醒，骑兵在森林里很容易受到重创。而森林对所有步行部队，都没有任何战斗力的影响。

对所有的兵种而言，轻易进入水中作战简直是一种自杀行为。因为在河泊中，所有兵种都会下降一半战斗力。所以当对方在岸上有弓兵部队而我方队伍不慎踏进河中时，第36计会是最合适的计策。在山地上，只有骑兵和枪兵的战斗力会得到削弱。

2.每种兵种在不同地形上的区别

（1）移动力的变化（表二）

表二：兵种在不同地形上移动力比较表

	道路	平原	森林	山区	峻岭	桥梁	河泊
	移动力	移动力	移动力	移动力	移动力	移动力	移动力
骑兵	A	B	C	C	–	C	特殊
枪兵	A	B	B	C	–	C	特殊
刀兵	A	B	B	B	B	C	特殊
弓兵	A	B	B	C	–	C	特殊

注：英文字母只表示该横列中各兵种移动力高低，纵列不作比较。

各部队在不同地形上移动力的减弱程度有所不同，但基本顺序还是相同的，都是从道路→桥梁渐渐受到削弱。

（2）战斗力的变化

战斗力方面，弓兵与刀兵在河泊以外的任何地形都不会受到影响。而骑兵则对地形非常敏感，在森林与山地上战斗力下降许多。枪兵的整体表现很平均，不好不坏。



人和——千军与一将

一、兵种

三国策里一共有4个兵种：骑兵、枪兵、刀兵、弓兵。不同兵种之间互相克制，各有所长。

骑兵：机动力见长的部队，在开阔地形上移动力最高，同时在近身战时，对刀兵与弓兵有绝对优势。但该兵种在森林与攻城的中战斗力大幅度下降。

枪兵：在最近的版本中近战能力被加强，从而有了“近战之王”的美称。当与其他部队近距离接触时，对所有兵种都有攻击加成。枪兵的移动力仅次于骑兵。

刀兵：三国策中唯一可以使用法术的部队，同时刀兵是唯一可翻越峻岭地形的兵种，在攻城战中战斗力也能得到完全发挥。这些特点弥补了该兵种在与其他兵种近身接触时不利的缺点，使得刀兵在三国策中有了一席之地。

弓兵：唯一可以进行远程近程两种距离作战的兵种。在远程攻击时，弓兵对所有兵种均有攻击加成，但近身战斗的时候，弓兵部队的防御力简直不堪一击。因此在使用弓兵部队的时候，有必要在其周围安置一些防御力高的部队进行护卫。

表三：各兵种战斗力变动表

	骑兵	枪兵	刀兵	城市
骑兵	–			削弱中
枪兵	加强	–		削弱少
刀兵	削弱	削弱	–	不变
弓兵	近：削弱	近：削弱	近：削弱	近：削弱多
	远：加强	远：加强	远：加强	远：削弱中

各兵种在不同地形上的表现，前文已经论述，这里不再讨论。

智者天下

虽说成事在天，但终究还是要靠人来谋事。所以只有真正的智者，才能把握住变幻中的每一个细节，将自己一步步引向成功。《三国策》这款游戏拥有如此复杂的设定，实在是智力型玩家一展个人魅力的很好的舞台。相信大家在了解了游戏规则后，一定会在游戏中打出各种经典战法。





实用战术——闪电战

制作公司：韩国eSofnet公司
发行/代理：清华同方教育资讯本部
产品类型：大型角色扮演类网络游戏（MMORPG）
服务热线：010-62963167
网址：www.nage.com.cn

战术的具体实施与指挥

战术设计得再好，能实际运用并发挥出想要的效果才是最关键。首先你的俱乐部必须团结一致，这就要求你有足够的号召力，也就是领导能力。这是个人能力并不是随便看点心得经验什么的就能学来的。然后需要你有足够的语言表达能力，可以把需要俱乐部队员理解的战术给他们讲解清楚，也就是把战术从纸张上的理论具体到每个人具体做什么。一个以战斗为目的的俱乐部应该把会员分为3个等级，这样有3个好处：一个是管理有秩序；二是可以激发俱乐部的上进心理，达到总体实力提高的目的；三是对会员的努力练级的一个肯定，作为一个战斗的俱乐部，级别高绝对就是优秀。这3个等级为：精英，正式，预备。（一定要注意：所有的会员都是活生生的人，而不是战略游戏里没有感情随便摆布的NPC，级别有高低是因为对游戏的态度以及游戏的时间不同，等级上可以有高低，但交流上一定要一致对待。要以诚待人把所有的会员真正当做自己的兄弟，尊重是赢得别人信服的基本）



精英会员是一个俱乐部的战斗主力，是整个俱乐部级别最高的人物，也就是俱乐部对抗赛时负责集中进攻得分的最主要力量。一场战斗的成绩如何，很大限度上是看这些的实力与配合程度。首先，这些人的装备必须有保证。一个管理有序的战斗俱乐部应该是定期安排专门的人去打装备出来，一替一天的值班打，其它时候继续练级。加上会员平时贡献的装备，满足这点应该很容易。然后就是这些人之间的默契和配合，要做到10几20几个人的进退，行动统一并不是一件简单的事情。这需要经常配合与锻炼，比如平时练级的时候就可以把怪群当假想敌人，每人装备上攻击最低的武器。一个一个地杀，锻炼配合能力，还有就是定期组织全俱乐部的团P战术练习。找人做靶子，让这些精英在人群里找到这个人并且秒掉。移动并围住目标，尽量同时使用七星，让几个人的攻击力在瞬间爆发，能做到这一点就达到了训练的目的。这一群人战斗时一定要主动积极，最好由你统一指挥一个一个给他们目标信息，如果你的级别也在俱乐部里拔尖，带着这些人打效果更好。另外要记得告诉所有会员在俱乐部战斗时，使用俱乐部公告发的攻击命令是给这些人的，以免发生混乱。



正式会员是俱乐部的主要组成部分，也就是级别处于中等的队员。这些人平时就是因为游戏态度或者游戏时间而导致级别落后于精英，所以还是少拿战术训练来耽误他们的时间了，让他们所有的时间都用来练级是最好的选择。因为战斗的时候这些队员扮演的是等待寻找机会的中性角色，也就是不偏重进攻也不偏重防御，战斗的时候尽量地寻找机会，遇到对方级别比较低的就集合几个人一起攻击尝试得分。遇到对方的强悍角色，就使用可以击倒对手的技能不让他们的精英发挥攻击作用。但依然要参与固定的战术训练，训练方式为以4人为一个队伍，组队后使用组队聊天频道，组队的队长为指挥，打出一个人的名字后团队4人就集中攻击这个人。这个队长并不一定要指定专门的人，其实这个指挥很简单，只要打目标的名字就可以了。所以只要了解攻击目标的选择原则：打持械不打格斗，打低级不打高级。那么人人都可以当这个队长。先训练一个组内的配合，然后是训练组与组之间的配合。一个组长M另外一个组长两个组一起行动，提高攻击的力度。如果是遇到了强的对手，那么尽量让格斗去顶，小组内注意联系，例如一个人没补给了就直接打字让队友先帮忙顶，自己去商人那里买（团P的战斗场地是有商人的）。指挥方面让经理来比较合适，但尽量不要指定某个队去攻击对方某个ID，因为4人就是一个队队伍太多，这样指挥不现实。比较实用的做法是给出所发现的对方低级别会员的坐标，让各个组的组长自行衡量决定自己的攻击目标。

预备队员也就是俱乐部级别最低的会员，还有刚加入的会员也可以给予预备队员的等级。这个级别的会员在战场上一定是别人的目标，以为级别低所以比较容易被击倒。这些队员在战场上一定要采取被动，技能的加点方面一定要有一个可以用来变相防御的技能。一旦发现自己被锁定为被攻击目





标，马上开始使用技能变相防御。当然也要根据形势来决定行动，一旦发现对手是用集团地狱火为攻击方式。就马上往人群中跑，在人群里晃拉晃去，让对方的技能无法点到攻击你。总之拖延就你要做的，不被击倒就是成功。如果级别实在低得厉害，那么可以让他给队友送药。一般级别很低的会员都是MM:)，因为MM天生喜欢帮助别人，所以她们会很乐意这样做（事实上她们正在觉得MM打架太粗鲁）；如果是男孩子的话还是算了，男生天生不喜欢做辅助角色，你这样安排有可能会伤害他的自尊心。预备会员一般数量很少所以用不到指挥，让他们在战场上自由发挥就行。

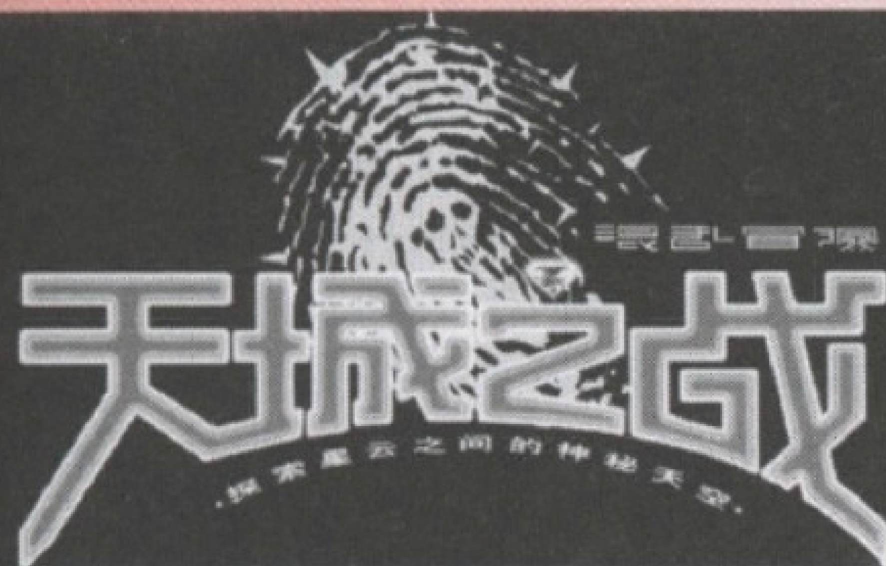
战前的准备与阴险招数

“兵，贵诈也。其诈，非背礼弃信之诈。乃战术之诈，是大礼，大忠，大信，大仁，大义之作。此诈，即兵谋武略也……”战斗就是战斗，只要不去作弊，取得胜利就是王者。你可以说也许下面这些招数是胜之不武，也可以说是充分利用游戏的所有可取胜资源。

这款游戏的设计是，俱乐部战时击倒对方的俱乐部职位越高所得的分数就越多，击倒董事可以得6分，经理，助理，以次类推分数越来越低。击倒普通会员是1分，也就是说有机会打倒对方的董事的话就等于打倒了6个普通队员。因为这个设计能得知对方的队员的职位就显得特别重要，可以找关系好的朋友问一下，如果不好意思明问，可以拿话套出来。不过最简单有效的方法还是送间谍，让一个级别不高也不低又不是很出名的会员离开俱乐部。加入他们后，战斗前先把他们的职位名单发送过来，方便董事指挥攻击主力打击这些目标，以达到事半功倍的效果。战斗的时候可故意被我方会员击倒送分过来，等到战斗结束可以找一个理由离开，然后加回本俱乐部。

如果和不能接受俱乐部战邀请的非正式俱乐部打野战（就是按住Ctrl互相PK那种），那么一定要注意刷血，所谓刷血，简单地说就是去把药店的药品全买光。想把N-age整个世界的全买光当然不可能，我说的是买光约好的交战地点的药品，把药品都带在身上，这样对方买不了药，身上的消耗光了只有跑。





各种族使用方法概述

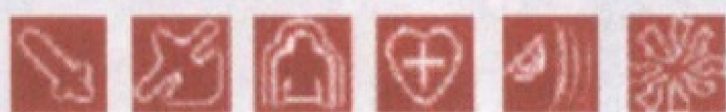
由游戏橘子公司代理的网络游戏《混乱冒险》即将推出2003版——《天城之战》，新版本中增加了更多的场景和怪物，让人耳目一新。而广大玩家更关心的4大种族的新增技能也新鲜出炉了，下面就让我们先睹为快吧！

布坎技能的使用方法

号称“肉盾”的布坎族新增的技能让人妒嫉不已。原本只能近战的布坎，现在也可以利用恰克兰进行远程攻击了。

蕴涵技能部分

蕴涵技能是不需要使用，直接增强效果的技能。



使用技能部分

使用技能需要定义鼠标的左键或右键为该技能，点击才可以使用。包括以下技能。

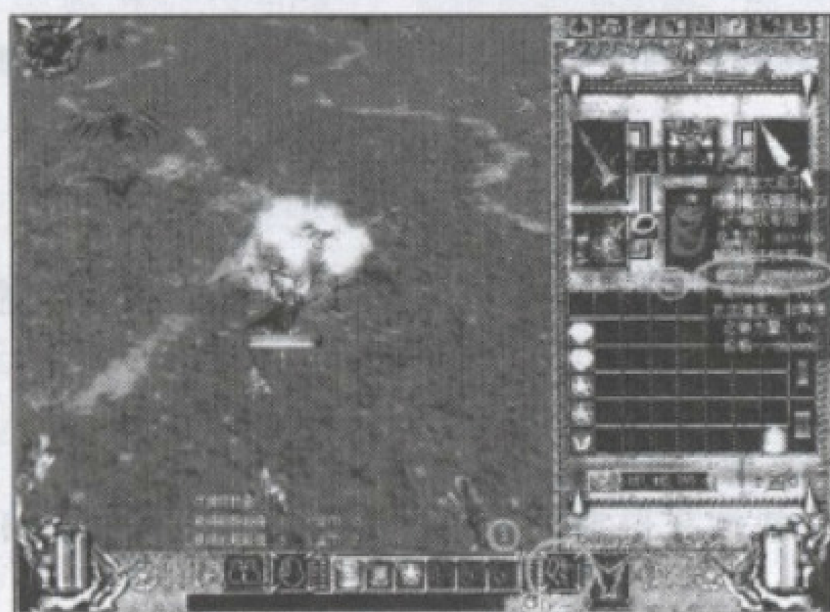
热键使用技能部分

这部分技能需要定义热键，使用时直接按热键使用。



大砍刀、恰克兰和磨刀石的使用

将鼠标右键定义为精通副武器，点击鼠标右键即使用（标示①）。该物品为半消耗品，耐力降到磨刀石可补充的数值以下后，可以使用磨刀石补充该物品的耐力（标示②）。

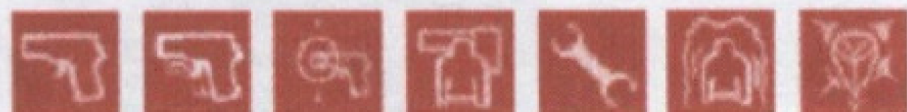


补充方法：将磨刀石放在快捷使用栏中，按下数字键。

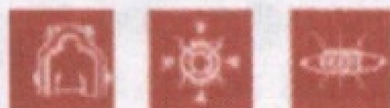
人类技能的使用方法

蕴涵技能部分

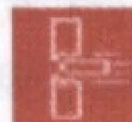
蕴涵技能是不需要使用，直接增强效果的技能。人类包括以下部分技能。



使用技能部分

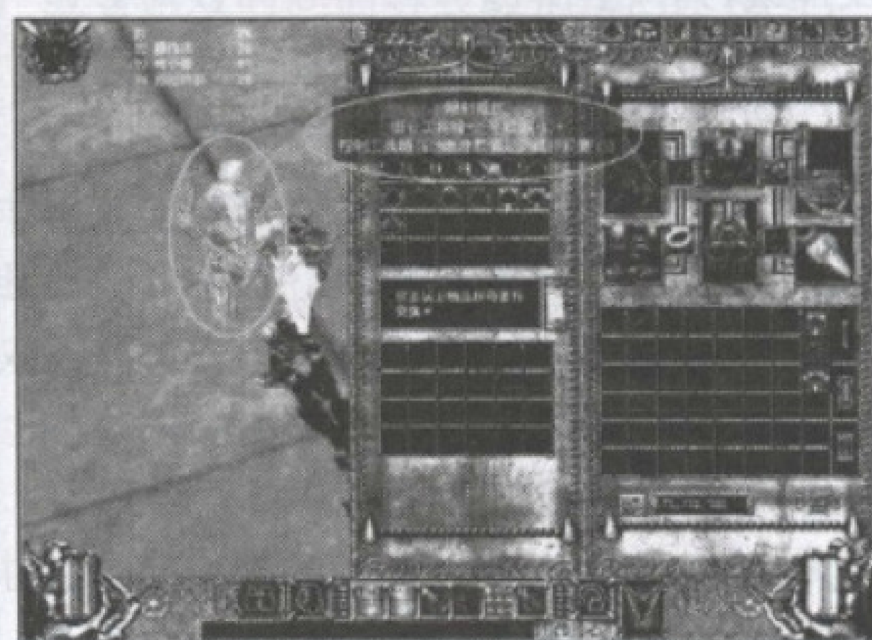
使用技能需要定义鼠标的左键或右键为该技能，点击才可以使用。包括以下技能。

热键使用技能部分

人类的技能“贯穿力”需要定义热键，使用时直接按热键使用。

如何制作小型装置

到拉格拉米亚126，148的Machine ShopkeePer，点击他，系统会显示制作每样物品需要的配件及数量，将配件放入，双击要制作的小型装置即可。



制作小型装置有可能失败，失败后配件消失。

重型武器的使用

重型武器的种类：

火焰放射器系列、火箭炮系列、雷射系列、充电炮系列、地雷埋设器系列、小型核子发射筒。

使用条件：

满足普通装备要求（必要力量、必要敏捷等）。

重型武器需要一定的级别操作术才可以使用。

使用方法：

使用时将重型武器放在披风的位置，然后将鼠标右键定义为操作术（标示①），对准怪物点击右键使用即可。

需要注意补充该重型武器的弹药。（标示②）

补充弹药方法：

放弹药放在快捷使用栏中，按相应数字键即补充该弹药的最大补充量。（标示③）如果弹夹空余不到弹药的补充量不可以补，比如容量为44/60，可以使用15的弹药补充，不可以使用30的弹药补充。

备注：

重型武器购买不到。

部分弹药可以在一些NPC处购买到，部分弹药需要打怪物才可以出现。



广 告 索 引

企业名称	广告内容	页码
上海智冠	游戏软件	封面拉页
上海新浪	游戏软件	封面
DELL	笔记本	封底
欢乐数码	游戏软件	封三
北极冰	游戏软件	封二
晶合时代	游戏软件	首页
晶合时代	游戏软件	2
晶合时代	游戏软件	3
晶合时代	游戏软件	4
晶合时代	游戏软件	5
正普软件	软件	6
盛大网络	游戏软件	7
DELL	笔记本	8
*CONVERSE	体育用品	9
《大众游戏》	出版物	10
金山公司	软件	11
漫步者	音箱	13
阿尔卡特	手机	14
海飞丝	洗发液	17
摩托罗拉	手机	28
摩托罗拉	手机	29
摩托罗拉	手机	30
摩托罗拉	手机	31
中国移动通信	动感地带	33
中国移动通信	动感地带	35
中国移动通信	动感地带	37
中国移动通信	动感地带	39
大众软件读者俱乐部	手机短信	103
大众软件读者俱乐部	出版物	105
万众合力	软件	107
晶合时代	邮购中心	109
263	邮箱	109
圣火七星精品店	韩国服饰	111
金山公司	软件	113
欢乐亿派	游戏软件	114
万众合力	游戏软件	115
清华同方	游戏软件	116
捷三峰	游戏软件	117
上海育碧	游戏软件	118
上海育碧	游戏软件	119
清华同方	游戏软件	123
清华同方	游戏软件	125
清华同方	游戏软件	127
263	短信游戏	131
263	短信游戏	133
安捷数码	游戏软件	155
安捷数码	游戏软件	157

我真实的梦

制作公司：	韩国OnNet公司、北京耐迪克网络技术有限公司
发行/代理：	北京耐迪克网络技术有限公司
产品类型：	虚拟形象、俱乐部
上市日期：	2003年1月
服务热线：	010-62973371
网址：	www.wula.com.cn

我叫乌拉，诞生于公元2002年的9月5日，像所有刚诞生的人一样，都不为人所知！但我相信，早晚有一天我将受到所有人的关注，这就是我的梦，一个真实的梦！虽然，仅有几个月大，但我人小志气大，天生就是个受关注的命，这点我从不怀疑！



其实，我是个比较务实的人，总在尽最大的努力发掘自己的潜能，让自己在成长的路途更短暂一些，只是，社会总是在不断进步，我也只能不断努力。记得那句话，不求在最好，只求更好！这是个现实的社会，生存永远是第一位的，靠什么生存呢？钱！钱虽然不是万能的，但没钱却是万万不能的！所以，我学会的第一件事情就是挣钱！

对于挣钱来说，我认为是很简单的事情，在我的家开个俱乐部不就行了！别说我瞎掰，我说的是真的！要不，听我念叨念叨？别堵我的嘴，我开说了：我家的俱乐部跟现在的社区BBS可不一样，有着本质的区别呢，功能可多了，呵呵。但首先，你需要注册一个俱乐部！注册俱乐部，你需要想出一个绝妙的主题，绝对能吸引人的点子，有了这个点子离挣钱就不远了！好了，就着这个主题，想出你俱乐部的名字和你俱乐部的分类。确定好名字与分类以后，就要选择俱乐部所具有的功能了，选择功能也要切合你的主题哟。要不然显不出你的水平呀！俱乐部建好后，就看你的经营水平了，既然想挣钱，就别怕麻烦！经常上线、发展会员这是最基本的了，如何维护好会员，做出吸引会员的东西更是重中之重呀！否则你怎么赚钱呀？免费的午餐已经过去了，加入俱乐部的会费是你最基本的收入了，挣钱容易吗？容易！



我的家里，有个购物城，是个花钱的地方，但绝对是个物超所值的购物城，在这里你可以买到各式各样的服装，甚至你还可以买到让你装酷的表情，欢乐、痛苦、大笑、落泪，随便你的选择，绝对超出你的想象，让你酷的没边！这里的服装千奇百怪，各种款式应有尽有，中式的、西式的、日式的、韩式的，挑花你的眼睛，呵呵。别说我夸张了，要不然我怎么会如此地吸引人呢！这就在于打扮！看你的眼光，你的品位，每个人都会不一样的！当然了，我如此地吸引人绝对是天生的了，我的家庭注定了我如此的受人瞩目，眼光、品位就更不用提了！想和我比，那你就试试吧，随时恭候你的大驾！

我家的形象聊天室有好几处，比如说公园啦、教师啦、游乐园呀等，好玩着呢，你不但可以聊天，还可以在里边走动，打闹嬉戏，感觉真的不一样了，不是我吹，长这么大我还真没见到有跟我家一样的聊天室呢！不要说我没见识呀，我可是天天都到外边去长见识充实自己的，我说的可是实话呀，想玩，你还就得来我家！

其实，我最大的梦，最真实的梦，是希望让大家来我家分享我的快乐，在这个世界上谁希望孤独呢？谁不想得到快乐呢？大家的快乐才是我的快乐。恭候你的光临，乌拉多媒体社区www.wula.com.cn，会让你得到最大的快乐！



苹果派



制作公司：ZESTURN
发行/代理：中青旅创先软件
产品类型：MMORPG
上市日期：2003年4月
服务热线：010-62533604
网址：www.appie.com.cn

《苹果派》是韩国的一款新锐之作，我从它的内测开始直到公开测试，差不多全程参与了它在国内市场的历程，对于这款游戏有了一个比较全面的了解，下面我就把我的一点感想和看法写出来。希望对那些想加入到《苹果派》中的朋友们有一点帮助。

关于画面和音乐：

进入游戏，画面是给你最直观的感觉，那就先来说说苹果的画面，游戏中树木、草地、岩石的光影效果处理比较好，感觉明快、清新，给人一种很舒服的感觉。NPC和场所做得比较精致。在很多细节上处理得非常细腻，雨点落在地上时，会和现实中一样，先慢慢地洇开，再一点点地消失，落在湖面上会有一圈圈的涟漪，魔法的效果比较绚丽，相信会满足绝大多数玩家挑剔的眼光。但是美中不足的是，人物略微有点小。

说到游戏的音乐，真的给我大惊喜，甚至可以说是震撼。居然是真正环绕立体声，剧场效果。气势恢弘，给人一种史诗般的感觉，好像看大片一样。它支持单声道效果、环绕立体声效果、4声道效果、耳机效果、立体声效果等5种声音效果模式。你可根据自己的喜好和实际情况来选择。

关于游戏的操作系统：

在操作上基本沿用了“一鼠走天下”的操作模式，力求便捷，除了特殊的操作外，差不多全可以通过鼠标来实现。操作界面简洁直观，所有需要的项目都可以在面板上找到，还可以通过Esc键切换至精简模式。

快捷键基本涵盖了所有需要的操作，像血和魔法瓶的补给等。

关于游戏的世界观：

在《苹果派》的虚拟世界中，共有4个国家，分别是“玛尔斯”、“艾伯斯”、“伊格斯”和“菲尼克斯”。可供玩家出生的目前先开放了“玛尔斯”和“艾伯斯”，此外的2个国家将陆续开放。



在《苹果派》的世界中，国家是由公民构成的，每个玩家在出生时可以自由选择自己的出生地，但当你在游戏等级达到15级的时候，你就必须要找一个国家来加入国民了，选择加入国民的国家和你出生在哪里没什么关系，你可以自由选择。公民数量的多少将决定国家的强弱，所以你的每一个选择都很重要哦。



关于游戏的职业：

《苹果派》中，到目前为止，一共开放了8个职业供你选择，分别是铁匠、医生、铸造师、炼金术师、刻印师、小偷、律师、执政官。每个职业都有自己的专属技能。你可以在等级15，并且加入了国民后，随便选择，但只能就职一个职业，如果你想转职，就需要做特别的“圣书”任务了。所以还是慎重的好。

关于游戏的公会系统：

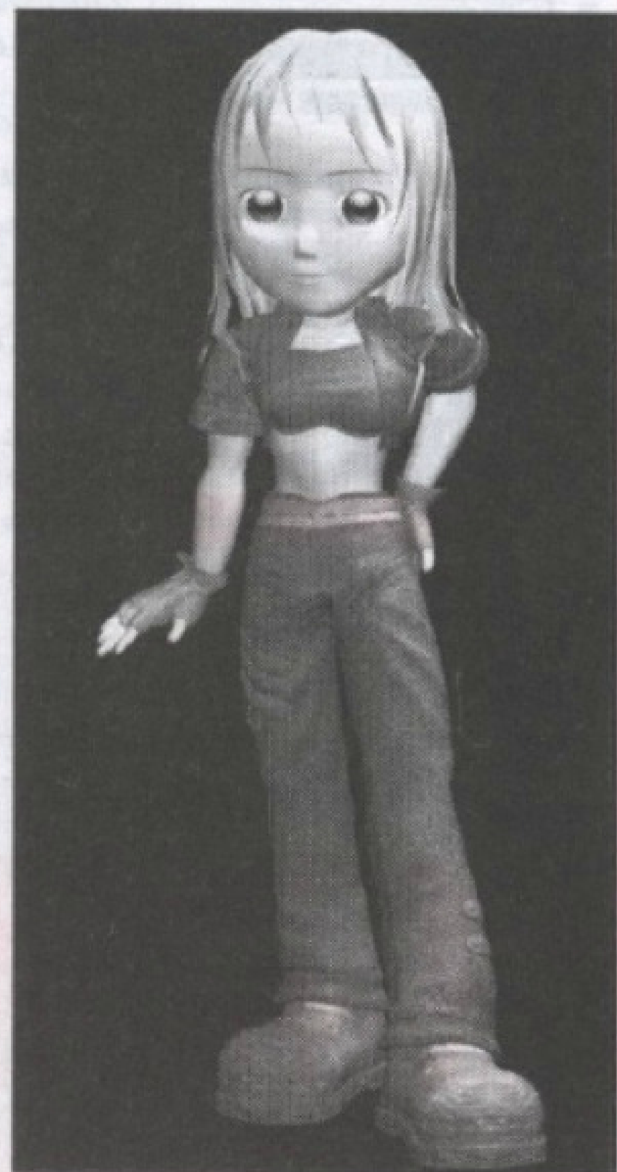
在《苹果派》中，所有的大型活动，包括各种战争，全是以公会为单位来进行的。当你等级达到40级，在银行存款为100万，并且犯罪指数为0的时候，你就有资格去公会管理大厅申请成立公会了。申请好公会后的首要工作当然是招兵买马了，至于公会未来的强弱，你全看你的领导魅力了。

关于游戏中的结婚系统：

在游戏找到自己心爱的女孩子后，如果你们真心相爱的话，就可以买好结婚戒指后去教堂申请结婚，但前提条件是必须是国民。进入教堂后，双方互换戒指，然后就可以在婚礼进行曲中结为夫妻了。如果双方感情破裂，也可以到教堂去申请离婚，但先确认的一方会付给NPC50万。50万啊，谨慎啊朋友们。如果不离婚的话，是不可以再婚的，并且结婚后的玩家是不可以删除该角色的。

游戏中的宠物系统：

在最新版本的苹果中，增添了宠物系统，目前开放了其中的两种，分别是“嘟嘟龙”和“贪吃龙”。他们的最初形态是个冰封的化石蛋，你需要把它们孵化出来，它们会自动跟随在你的身边。不过你也要小心，他死掉了的话，你就等着哭吧。当然宠物给你带来的好处也是你意想不到的哦。

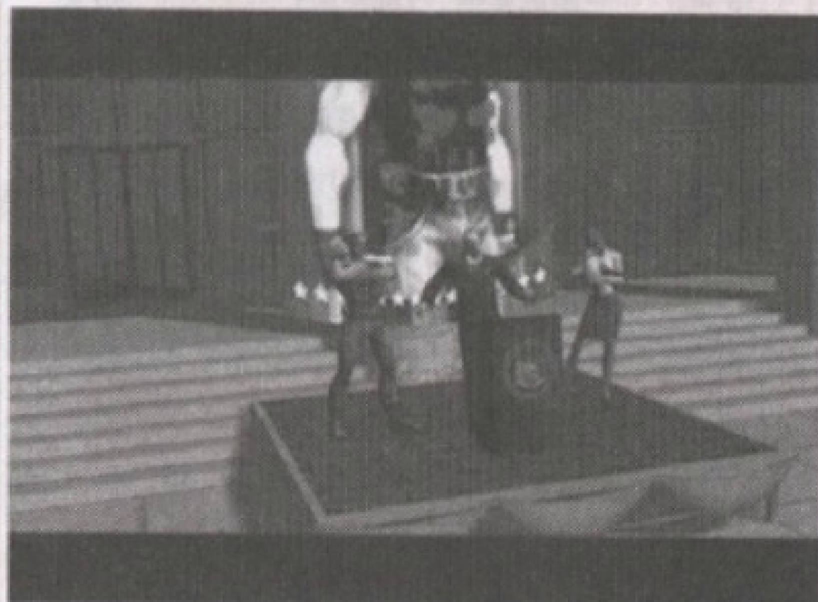


关于游戏的其它系统

在《苹果派》中还有其它一些比较新的设置，如“可视聊天系统”“在线发E-mail”功能等。

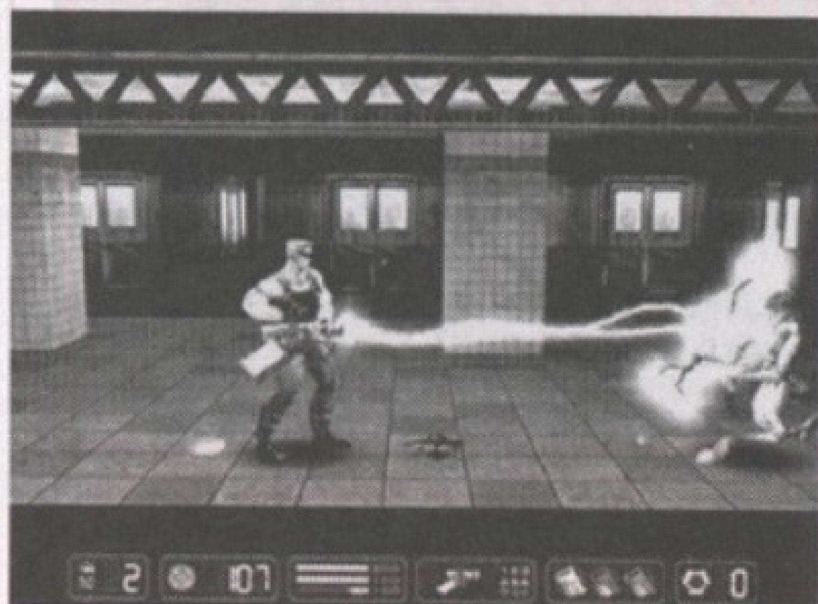
永远的毁灭公爵

制作公司：INFOGRAMES
发行/代理：恒星科技
产品类型：动作类游戏
上市日期：2003年3月
服务热线：010-64839066
网址：www.hpyweb.com



如果让玩家投票列出FPS类游戏中最经典名单的话，那么选出能被排在第一梯队的游戏几乎不会有任何难度——毫无疑问，除去几乎能代表了3D发展趋势的id公司的Doom与Quake系列，能与其齐名的只有著名的毁灭公爵Duke系列。尤其是这一系列最成功的第3代Duke 3D，已成了能写入游戏史的经典名作，虽然在当年激烈的Quake和Duke玩家大论战中，Duke的引擎与技术因素尚比Quake稍逊一筹，但“游戏并不仅仅是技术”这句话永远是正确的，无论哪个玩家都无法否认Duke在游戏设计有着压倒一切同类游戏的巨大成功和魅力，而主人公毁灭公爵也因此成了电脑游戏史上公认最成功的男性硬派动作角色的代表性人物，甚至可与《古墓丽影》的性感美女劳拉相提并论。

虽然毁灭公爵当年曾风光一时，连著名的Quake发售时都要避其锋芒，但让狂热的Duke fans难以理解的是，其后续之作却让玩家们陷入了永远的等待。《Duke Nukem Forever》，也就是最著名的《永远的毁灭公爵》也因此有了被称为“永远不会上市的大作”的“美名”：从1997年宣布开发以后，多次宣布更改引擎以及一次又一次的跳票使得它真的成了名副其实的“永远”等不到的游戏。不过可以肯定的是，Duke系列的巨大魅力和号召力犹在，即使是在1998年E3和2001年E3的两次小露面，也足以令它激起了全世界玩家们的瞩目，从而成了当年最受期待的游戏，可见玩家对Duke系列的钟爱。虽然直到2003年初，开发商3D Realm的总裁一番话仍然使得玩家们对镜花水月般的Duke续作无法抱有太高的期望，不过另外一款全新的Duke系列游戏却完成了制作，与玩家们见面了，这就是著名的《毁灭公爵：曼哈顿计划》（Duke Nukem: Manhattan Project）。出乎所有玩家意料之外的是，这款游戏并非是Duke系列一贯的主视角FPS，而是采取了全3D横向卷轴方式的横版动作的过关游戏。也许很多玩家尚且对“横向卷轴”不能作出正确的判断和反应，那么如果我们提到近期另一款PS2主机鼎鼎大名的续作《真魂斗罗》，想来玩家们就会立刻惊呼了。不错，这款《毁灭公爵》正是一款无论在画面素质、爽快感，还是操作性上均可与《真魂斗罗》相媲美的过关游戏。



游戏首先的特点就是华丽的画面效果，一进入游戏玩家很快就可以观察到研发小组在场景设计上的苦心，相比同类游戏（如PS2全3D效果的《真魂斗罗》）而言花了更多心血，游戏不光能保持“横向卷轴”的简易操纵性和流畅，同时也充分体现了3D化场景的奇妙，玩家可以利用“zoom”键在任何角度放大缩小场景的任何细节，毁灭公爵本人也可在游戏过程中在某些地段纵向移动来切换游戏不同风格的场景。另外，利用3D引擎摄影镜头的配合之下，玩家操纵的毁灭公爵也可以在各种角度移动、跳跃及攻击，游戏许多时候利用立体场景作出的特别效果和支持也是3D游戏的独有魅力。



在这类闯关游戏中，“手感”是至关重要的因素，更是玩家最为重视的部分。曼哈顿计划在这方面远远超越了《真魂斗罗》继承传统的魂斗罗只保持了传统的“跳跃”和“射击”，而《曼哈顿计划》则要丰富得多。游戏中毁灭公爵除了使用枪械、手雷，也可以使用飞踹而将敌人一脚踢飞，更为夸张的是，在有的地方游戏主角甚至作出将敌人推落铁轨、让火车一辗而过等的精彩动作。此外，游戏的武器道具也会使得动作的要素更为丰富，例如配合火箭推进器、定时炸弹等装备，玩家能带着毁灭公爵上天遁地，在高空中表演如动作电影中的特技动作，而许多的隐藏地点也需要玩家努力发掘呢！

游戏另外一大卖点就是众多的战斗武器，在这方面《毁灭公爵：曼哈顿计划》又在同类游戏中占尽了风头，相比为了体现更强技术的《真魂斗罗》而言，它的目的则是为玩家提供爽快淋漓的拼杀感和华丽的视觉享受。游戏中提供了多达10多种的不同性能强力武器，其中有相当数量则是当Duke公爵还在FPS游戏中闯荡时玩家早已非常熟悉的招牌武器。从最普通的手枪、霰弹枪，到拥有巨大杀伤力的圆筒连发机枪、火箭炮，再到你从未见过的电磁波脉冲枪及小型核弹等等，爆炸的炫目光影特效和震撼的音效都可让玩家在游戏中享受最痛快淋漓的感受。而游戏中还有各种发挥特殊作用的物品，当玩家取得为了增强的物品时，大幅度上升的攻击力可充分体现游戏的精华所在。

电子邮件的新时代
——@263的品质革命

收费邮箱的真正发展确切得讲是从去年初开始，我们从国内收费邮箱的领军者263的身上，就能够看到，在短短一年的时间里，电子邮件，这个现代网人类的生活必需品，已经发生了很多惊人的变化，曾经总是为收不到、发不出、邮件延误等等问题困扰的网民们，如今，已经很少听到他们的抱怨，而来自CNNIC报告的数据显示，人均拥有的邮箱数在逐年递减，这说明，由于电子邮件品质的提升，人们对电子邮件的使用已经越来越趋于稳定，收费邮箱已经越来越赢得人们的信赖。

品质三级跳带来使用保障

去年3月18日，263在推出全面收费的同时，提出了电信级电子邮件服务的策略，其核心就是全面提升电子邮件品质，而第一步，就是从用户最为关心的基础性能着手，即稳定、快速、安全。

电信级电子邮件服务，就是追求安全与高效，是建立在一个满足用户需求体系下的服务。一年前，我们对电子邮件的要求，就是希望它能够保证最基本的收发通畅，具有较高的稳定性和安全性。263作为一个电信级的运营商，拥有先天的带宽优势，对用户的连接速度有着充分的保证。在某权威媒体测试中，263收费邮箱无论是利用POP3服务器收信还是SMTP服务器发信的速度，都非常令人满意。而电信级的电子邮件服务最重要的在于先进的硬件系统支持和高效的软件开发实力。263收费邮箱硬件系统，使用了全新的服务器群组，采用安全级最高的热双机备份，甚至在备份的磁盘阵列中都使用最好的设备。

在邮件的安全使用方面，263加入了邮件安全加密功能，加强了电子邮件的保密性。同时，推出了业界最先进的具备“五重净化”功能的超级反垃圾邮件系统，向用户提供了独特的“不明邮件夹”和“超级地址簿”，用户可以依据自身需求方便地分级设置反垃圾系统，让用户最终实现彻底告别“信”骚扰。总的来说，始终秉承在电信级的电子邮件服务上追求安全、快速、稳定的服务品质，实用、先进的邮件功能，及时、周到的客户服务—正是263电子邮件的真实写照。

创新的飞跃进入多彩新时代

继去年10月，263全新的具备多风格页面、多用户名、多接收终端的“阳光”、“彩虹”、“风度”及“钻石”四大个性化电子邮件系列产品问世。用户不仅可以拥有包括‘昵称’在内的多个用户名，而且可以随心变换邮件风格，还可以随时随地的收发邮件，体验并享受Email使用的全新快乐。

263又推出了按用户需求定制的、可以DIY的电子邮箱。不仅能让消费者在从购买、到使用、到功能设置这一全过程中实现自主选择，而且还在产品使用中加入了能编辑多种图标表情、个性化界面&信纸、病毒查杀、移动信使等等功能，消费者可以按照自己的意愿来选购、使用真正适合自己的电子邮箱服务。

263一年来的不懈努力，给电子邮件市场带来了诸多生机与活力，也带领着用户从电子邮件的灰色时代，步入高品质、高品位、自由、个性的多彩时代。

免费试用卡（赠送30M彩虹邮箱）
验证码：popsoft

使用方法：
- 登录http://mail.263.net/free
- 输入卡面验证码，按照页面提示获得免费试用彩虹邮箱

注意事项
- 本卡免费试用期为二个月
- 免费申请的截止日期为2003年5月31日

本卡最终解释权属263网络集团



制作公司：CYONEX
发行/代理：安捷数码
上市日期：2003年2月
服务热线：021-58782495
网址：www.arcane.com.cn



当欧洲中世纪文化之风再次吹拂到这个大地时，我们在一片喧闹的打斗PK中，又迎来一款以欧洲中世纪为游戏背景的大型2D魔幻类网络游戏——《英雄世纪·Arcane》。

该游戏将在一个叫亚塔纳斯的假想大陆上展开。亚塔纳斯大陆以1995年发行的“神剑传说Ⅱ”中的宇特鲁斯大陆为母体，大部分的场景都是从这里发展的。



《英雄世纪·Arcane》与其它网络游戏不同，画面不是此款网络游戏的卖点，而它真正的卖点在于内涵和特别的知识系统。与一般网络游戏不同的是《英雄世纪·Arcane》不存在升级的概念，也就是说不是通常我们知道的从1级到99级甚至于更高的级别，它是通过角色自身知识系统技能点数的增加来提高自身的战斗能力等各项职能。游戏中所有事件的发生，都是在《英雄世纪·Arcane》知识的基础之上的。在中世纪的英文当中，《英雄世纪·Arcane》的字面意思是“掌握和传送着神秘知识的人”。该游戏的主题定义了7个有着独立特色的部落，他们都各自发展着自己部落的知识内容，然而这些知识都是不完整的，所以每个部落必须不断地进行学习。

知识的积累就是力量，玩家的能力就是成功。克服障碍和挑战，冲出一条新的道路，就会提高，《英雄世纪·Arcane》知识的提高将用来评定玩家在各自部落当中的地位。



在游戏中玩家常常会不知所措，通常进入一款新的游戏中会花费很长时间来熟悉和了解这个游戏的地图以及设置。但在《英雄世纪·Arcane》中，新手一出来就有游戏向导，指引玩家更好地在《英雄世纪·Arcane》中进行游戏。一款游戏是否成功的关键，是每个玩家对于角色的喜爱程度，这也是角色扮演类游戏的最终的目标。《英雄世纪·Arcane》角色的重要价值在于众多的玩家可以在一起游戏。在他们对未知领域的探索当中，反复的失败会不断地磨练玩家个人的技艺，这样会增加他们成功的机会。



这都是《英雄世纪·Arcane》的吸引力所在，游戏当中不断探索的情节将会吸引住那些已经对简单乏味的屠杀和练级游戏十分厌倦了的众多玩家。



在《英雄世纪·Arcane》的游戏世界当中，有个在以前网络游戏当中从未出现过的环节，被称为独立社团活动系统。这个系统可使玩家体验多人在线游戏的乐趣。

例如，玩家要组织一个猎龙的活动，许多网络游戏仅仅允许强手去玩，其他玩家只能站在旁观者的角度去看着局面发展，然而在《英雄世纪·Arcane》中，只要其他玩家希望去杀龙的话，游戏将提供玩家均等的机会。但是有个要求，就是加入团体活动中的玩家必须认真参与。这个要素是约束大家必须相互配合、协同作战。

如果玩家要参与一个社区活动，那他必须集合足够的玩家去参加。在需要的玩家人数集合完毕之后，社团便会进入游戏所赋予的一个单独的场景中，按照拟订的内容进行活动。参与活动的队伍将受到专门的引导，其他队伍将不能参与其中。然而过去，独立社区活动系统还从来没有在网络游戏当中被提出、介绍过。



提到魔幻类的网络游戏通常大家第一个想到的就是AD&D龙与地下城的风格，在《英雄世纪·Arcane》中一改种族的概念提出了一种部落的概念，同是人类只是分成不同的部落了。《英雄世纪·Arcane》将不会采用以前被很多网络游戏所采用过的传统意义上的种群特色（类似于矮人、精灵等）。实际上，Arcane将采用以人物为情节基础，每个玩家都可进行选择和控制。在这里，人类的种族被分成了7个部落，拥有着自己部落的独特的知识、见解、文化和风俗习惯等。连年的战斗和纷争，每个部落都有其均等的经济立足点。通过充分了解Arcane的7个部落，每个玩家将尝试很多在当前角色扮演的网络游戏当中没有过的，尚未被揭开的惊喜。

在传统的网络游戏当中，NPC一般是没有什么特色的角色，仅仅用于武器的发放和信息的传递工作。

在《英雄世纪·Arcane》中，NPC的角色将有更多的动作职能，肯定能给玩家带来更多的刺激和惊喜。他们将和玩家说话，就像是单机版的游戏人物一样。他们将与游戏玩家有很多不期而遇的机会并相互影响，他们的影响程度是靠性别、力量、职业和能力来确定的。

并且，游戏玩家必须经常警惕NPC们，例如，当在与NPC进行必须品的购买时，玩家在购买过程当中必须十分小心，因为NPC有可能会欺骗你，有可能卖高价而给你质量低劣的产品或无价值的产品。但对于一个精明的玩家来说，就可以区分用品的质量和每个NPC的特点，并根据自己的需要购买用品甚至还可以获得免费的机会。


Ubi Soft

Red Storm

彩虹部队蓄势待发，神盾出击鬼神泣
4月强势出击
爱国者宣言
亚太锦标国内选拔初赛顺利闭幕，决战锁定4月19日
亚太锦标香港总决赛，改定5月24日
详情请参阅《彩虹六号3：盾牌行动》官方网站
http://www.ubisoft.com.cn/product/ravenshield

Standardized Hand Signals for TSQ Operations RAINBOW SIX

AMD Athlon XP 处理器
让您感受真实战斗体

育碧软件隆重推出
游戏大作《彩虹六号3：盾牌行动》！
现在起发送短信RS至2211，体验精彩刺激手机游戏！
万元巨奖
编辑 RS
发送至2211
www.2211.com.cn
Tom Clancy's RAINBOW SIX
彩虹六号3
盾牌行动

与龙共舞

Blizzard首访中国，上海解说暴雪神话

■本刊记者 鸦嘴兽/生铁（上海报道）

如果面对这样一个问题 谁是目前世界上最优秀的电脑游戏开发商？我相信对于全世界80%以上的玩家来说，答案只有一个：暴雪（Blizzard Entertainment）。

成立于1991年的这家公司，起初就像那时的许多游戏公司一样，并没有引起人们的特别兴趣，他们在那时为游戏机平台所开发的许多作品，如今早已为人们所遗忘。甚至当他们在1994年转向PC平台，推出著名的“魔兽”系列的首款作品——《魔兽争霸——兽人与人类》之时，仍然没能夺得人们的过多关注。在那时，Westwood如日中天，《魔兽争霸》自然无法与即时战略游戏的鼻祖《命令与征服》相抗衡。

然而，所有这一切在1996年被彻底改变了。

在这一年，暴雪推出了《暗黑破坏神》。这是一款划时代的作品，当人们预言RPG游戏已经走进了死胡同的时候，暴雪以自己对游戏的深刻理解，为RPG这种“古老”的游戏类型开创了一个崭新的篇章。7年之后，你仍然能够强烈地感受到这款作品对于当今游戏开发潮流的巨大影响。也正是在这款产品之后，暴雪开始步入世界一流游戏开发商的行列。

从此，暴雪逐步缔造出“暴雪出品，必属精品”的神话，到2002年的6年间推出包括《星际争霸》、《暗黑破坏神Ⅱ》、《魔兽争霸Ⅲ》以及资料片在内的6款产品，全部成为游戏史上的经典作品，并且在市场上也获得极大的成功。“小李飞刀，例不虚发”，暴雪由此成为全球游戏界绝无仅有的奇迹。

这些产品奠定了暴雪在全世界游戏爱好者心目中至高无上的地位，当然在中国的玩家当中也拥有着无与伦比的影响力。据消息人士的不完全统计，仅仅半年多的时间，《魔兽争霸Ⅲ》在中国的盗版销量已经达到了600万份，而《暗黑破坏神》系列在中国这些年来的盗版累计销量竟然突破了惊人的3000万份，也就是说，仅仅暴雪一家公司，便为中国带来了数以亿计人民币的地下市场。这些数字虽然让我们很有些汗颜，但你仍然能够从中体会暴雪在中国可能产生的强大力量。特别是当《传奇》之争突然把中国网络游戏的广阔市场赤裸裸地暴露在世人面前，而此时暴雪恰好拥有一款对于国内玩家具有致命吸引力的网络游戏——《魔兽世界》（World of WarCraft）的时候。

因此，我们不难理解当暴雪宣布将在2003年3月3日首次访问中国时，这个消息给国内游戏业界、玩家甚至是行业之外的许多人所带来的震撼。

Bill Roper

1994年加入暴雪公司。目前是暴雪北方（Blizzard North）的副总裁。所谓暴雪北方，是从属于暴雪公司的开发部门，位于美国加利福尼亚州的San Mateo。Bill Roper主管公司的一切外部事务，以及相应的内部开发团队，并总监暴雪的产品。Bill Roper直接参与了暴雪所有一流游戏的制作，包括担任《魔兽争霸Ⅱ——黑潮》的制作人、《暗黑破坏神》的制作人、《星际争霸》的制作人、《暗黑破坏神Ⅱ》的主创以及《星际争霸——母巢之战》的执行制作人。前不久，他监制了《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》，并直接领导了游戏的开发方向。另外，他还在暴雪游戏世界的设定以及手册设计上扮演了重要角色，这些游戏包括《魔兽争霸》、《魔兽争霸Ⅱ》、《星际争霸》、《暗黑破坏神》和《暗黑破坏神Ⅱ》。

Bill Roper早年曾在加州大学学习声乐，因此他也直接或间接参加了暴雪产品的配音工作，这些产品包括魔兽系列、暗黑系列以及星际系列。

一、“我在中国，我爱中国！”

今年2月中旬，我们接到来自于武汉奥美公司的通知：暴雪公司副总裁Bill Roper、公共关系总监Gil Shif以及暴雪公司的母公司Vivendi环球的相关人士临时改变访问我国台湾省的计划，将上海作为暴雪此次亚洲之行的第一站。这将是暴雪公司成立12年来首次访问中国大陆。

2003年3月3日星期一，上海。

坐落在卢湾区太仓路上的“新天地广场”，是一处力求展现上海历史文化风貌的都市旅游景点。上海特有的传统石库门旧里弄与充满现代感的新建筑群在这里融为一体，蕴含着浓浓的海派文化基调。而这里的东魅综合娱乐中心，则是由谭咏麟、成龙、曾志伟等百多位香港演艺界明星共同投资经营的。作为暴雪首次访华活动的承办方，武汉奥美公司选择这里让来自全国各地的媒体和玩家与暴雪展开“第一次的亲密接触”，显然是希望把时尚气氛和明星效应完美地结合在一起。


这就是本次活动的举办地——上海新天地东魅娱乐中心。

3月的上海，本应是风和日丽，然而不期而至的一股冷空气，却让此时的上海阴云密布，显得春寒料峭，百里之外的南京，甚至下起雪来。有媒体戏称“暴雪席卷江南”。

从早上9点开始，记者和玩家们便聚集在“东魅”门口等候入场。本次活动吸引了全国所有游戏专业媒体的关注，另外还有包括中央电视台第5套节目在内的7家电视台在现场进行采访报道，同时《经济观察报》、《成都商报》、《申江服务导报》等大众报刊以及新浪、网易等网络媒体均派出了自己的记者。参加活动的20名玩家代表是奥美公司从3000余名报名者中间经过层层选拔产生的。所有参加活动的近200人，包括奥美邀请的玩家代表，全部费用自理。也许除了暴雪，不会有任何游戏厂商能够拥有这样的号召力。



《大众软件》执行主编Walker向Bill Roper颁奖。

上午10时许，在主持人亢奋而紧张的宣布声中，暴雪公司副总裁Bill Roper终于凌空出现在众人头顶。这个胖大魁梧的加拿大人一出场，便用典型的好莱坞式噱头吸引了几乎所有人的注意力：在聚光灯和现场无数闪光灯的照耀下，身着绣有红色中式飞龙图案黑衬衫的Bill Roper拉动机关，舞台上方垂下大红条幅——“我在中国，我爱中国！”

随后，本刊代表全国游戏专业媒体，向Bill Roper先生颁发了2002年全球最佳游戏开发商的奖杯。《家用电脑与游戏》杂志社的孙百英社长也作了热情洋溢的发言，他特别提到希望广大玩家不要过分沉迷于暴雪的游戏，而忘记了及时解决自己的终身大事。这让开始时稍显局促的Bill也不禁莞尔。

来自于上海同济大学计算机系的二年级学生黄静远幸运地成为全国玩家的代言人，她用流利的英语向Bill Roper先生致词，并向暴雪公司赠送了饰有暴雪在中国发行的6张游戏光盘的大幅海报。

在欢迎辞中，奥美公司总裁张曙波先生意味深长地说：“同在座各位一样，我对远道而来的暴雪代表们深怀敬意，同时，我也愿意同所有奥美电子同事们一起，在在座诸位继续持久的辅助下，同我们的老搭档暴雪公司一起，共同展望未来并创造在中国的更大辉煌！”

会场中另一位非常引人注目的人物是Vivendi大中华区总经理Michael Pong，不过他并没有就万众瞩目的《魔兽世界》中国代理权之争给记者提供任何有价值的信息。而Bill Roper随后对《魔兽争霸Ⅲ》资料片《冰封王座》和《魔兽世界》的讲解，抓住了全场观众的心。在那一时刻，也许全中国玩家的目光，都投射在了上海的那个酒吧之中。







二、“暴雪之道”

作为电脑游戏领域的专业媒体，我们当然非常关注暴雪的游戏究竟是怎么制作出来的，为什么暴雪能够保持长盛不衰的创造力，也就是说‘暴雪出品，必属精品’这句赞誉背后的“道”到底是什么？

在3月3日下午的专访中，我们与Bill Roper先生深入地探讨了这个问题。

与人们通常的理解不同，Bill在谈到是什么因素使得一款游戏成为好游戏的时候，并没有谈到画面、音乐、剧情等标准。“在我心目中，一款好游戏必须首先是一款容易上手的游戏，它没有艰深晦涩的剧情和复杂繁琐的操作，它应该让玩家不需要别人的帮助就可以轻松展开游戏之旅。”Bill说。

“以《魔兽世界》为例，我们首先需要考虑并且是最重要的因素就是易上手性。目前即使是最优秀的大型多人游戏在这方面做得都不够好。我和我的太太都在玩《亚瑟王的黑暗时代》(Dark Age of Camelot)，这是一个很好的游戏，我非常喜欢。但是如果你没有玩过MMORPG，它仍然是不容易上手的。我的太太说她能够玩进去的唯一的原因是我们在一块儿玩，而且我能教她。在游戏中我不停地说：这个地方是这么做的，那个地方是那么做的。我认为《魔兽世界》的开发团队最需要注意的一件事情，就是我们怎么能够让像我太太这样的人能自己来玩这个游戏，甚至是在比较困难的地方也不需要其他人在旁边的指导。”

“我一直认为《暗黑破坏神》的优点之一就是你可以任选一个原型。你可以说：啊，我想当那个拿斧子的壮汉；或者，我想当那个轻装弓箭手，那个最酷了。然后那个就是你了，你就可以开始玩了。《暗黑破坏神》里没有像别的游戏那样的多达16个让你自己去填数字的框框，你甚至不需要知道他们是做什么用的。”

“我们一直恪守一条格言——‘易于上手，难于精通’。我们认为它概括了游戏制作的基本原则。我们无意为人们进入游戏设置许多障碍。我们希望让人们在我们的游戏里获得一种简单快乐的游戏娱乐体验。实现这一点的困难在于丰富的游戏内容和尽量简化的游戏设置之间的矛盾。很明显在如《暗黑破坏神Ⅱ》这样的RPG游戏和如《魔兽争霸Ⅲ》或者是《星际争霸》这样的即时战略游戏中，这种追求的表现形式都是不同的，你可以用不同的方式来实现它。确定我们为人们提供了进入并在游戏世界里探索的简易途径，这一点对我们来说毫无疑问是非常重要的。”

Bill Roper认为游戏制作的另一条基本原则应该是游戏作品富有深度，能够为玩家提供不同层次的游戏感受。同时，游戏应该拥有多种模式和高自由度，保证每个人都可以用自己的方式来玩。

在谈到《魔兽争霸Ⅲ》的开发经验时，他说：“我们希望把那些属于角色扮演游戏的重要元素结合进即时战略类游戏的故事背景当中，以使即时战略类游戏能够让玩家们得到更为深刻和丰富的体验。因此我认为有一件事情《魔兽争霸Ⅲ》做得比我们以前的任何产品都好，甚至包括《星际争霸》，那就是它能够让你在场景中投入情感。我已经看到人们在玩这个游戏时所产生的愤怒或者悲伤，而这种情感并不仅仅是因为具体战略或者是在游戏中被攻击，人们更多地是被发生在那些角色身上的故事所感动。”

“人们希望看到伟大的故事，他们希望自己能够与游戏融为一体，而不仅仅只是操作一些单位和数字去战斗。”

“在故事元素之外，游戏创作者还必须做一些事情来奖励玩家去不断探索。角色扮演游戏在这方面做得很好。我们就以地图为例，必须让玩家感到这个地图是有生气的，例如连绵起伏的山峰和峡谷，让它看起来不那么生硬。我认为大概是两年多以前的一款游戏——《神话》(Myth)，在这方面就做得非常好。当你在那个世界里行走的时候，感觉非常真实。当然，除此之外还有一些十分重要的因素帮助玩家投入到游戏当中。所有这些交织在一起，把你完全带入虚拟的环境，让你感觉不到自己是在一个游戏当中。你能看到很多的动作、瀑布、起伏的山谷。在地上蠕动的怪物，甚至是并不能与玩家产生互动的东西，例如飞鸟或者是在地图上走来走去的其他什么东西，所有这些都能够让游戏环境变得很有生气，富有趣味。我认为在这方面RPG游戏做得非常好，它们能够给玩家创造一个各种因素都有机地联系在一起的游戏体验。”

让我们感到惊异的并不是Bill Roper关于游戏制作的这些观点的具体内容，尽



《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》的启动界面。


《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》手绘设定稿。


《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》游戏画面。


《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》新增英雄酒神，他是以成龙为原形设计的，打得一手好醉拳。



Bill Roper 正在接受本刊记者的采访。

管这些观点实在非常精辟，谈我们所未闻未想，而是他的这些想法竟然和中国玩家的反映保持了如此的一致性，以至于我们甚至要怀疑他们在接受采访之前是不是早就串通好了？让我们来看看中国的玩家代表们是怎么说的。

谭力，西安人，impk.net站长，网名“血脸杀手”：我认为暴雪的产品突出的优点就是可玩性非常高，特别耐玩。他们的设计每次都有新意，让每个人都能有自己不同的玩法。

居麟，来自上海，大学四年级学生：我喜欢暴雪的产品是因为他们的游戏都非常容易上手，操作性非常好，而且每款产品都很耐玩，为玩家提供了很大的发挥余地，每个人都能找到自己的玩法。

张戎甲，北京某大学三年级学生：我很喜欢剑与魔法的设定，暴雪的作品保持了很好的操作和画面风格的一致性，很容易上手。

…………

暴雪公司对于游戏开发的理解居然跨越了时空和文化的差异，与遥远的东方玩家产生了如此和谐的共鸣，我们忽然理解了他们的作品为什么能够跨越背景文化的鸿沟，在中国取得如此广泛而辉煌的成功。无论已经取得了什么样的成就，暴雪公司的成员们从来没有忘记自己的玩家身份，他们永远与玩家保持着最为紧密的联系。在这方面，Bill以《星际争霸》资料片《母巢之战》的开发为例说：

“当我们开发资料片时，首先需要确定市场是否确实有这样的需求。之后，我们必须得到必要的反馈，不仅是我们自己对这个游戏的体验，更重要的是从我们的玩家那里得到反馈。”

“而我们最初的想法与资料片最终完成的情况有很大的不同。那时我们想：嗯，我们需要增加另一个种族。后来我们发现其实玩家们并不需要另一个种族，他们喜欢原有的三个种族，他们喜欢那种平衡，但是他们希望有一些不同的作战单位。因此后来我们只是调整了原有的游戏方式。实际上我们当时还存有另一种想法，那就是在资料片中为玩家们提供500张地图。我们想：这次来个一网打尽！让我们的设计师一展才华，给大家做出这些酷极了的地图。但是很快我们就认识到我们根本没必要这么做。在公司之外，我们拥有那么大的一个玩家群体，他们做了成百上千张非常好的地图。我们根本就不需要担心这个，玩家们自己早就完成了这个工作。我们终于明白我们需要做的是玩家们没有条件做而我们却能做到的事情。因此最后就产生了一个新的战役。”

所有这些，是不是就构成了所谓的“暴雪之道”最本质的内容呢？

三、《魔兽世界》中国代理权之争



武汉奥美公司总裁张曙波

自从《传奇》展现了网络游戏在中国的巨大“钱”景之后，社会上对于网络游戏的关注陡然升温。一时间伴随着上海盛大与韩国Actoz公司的纠纷，各种传说与谣言不胫而走。其中最为人们所关注的一款产品正是由暴雪开发的MMORPG《魔兽世界》。

“大家非常看好《魔兽世界》这款产品，我认为在中国不管由谁来做，一定会赚钱。只是有可能没有预想的那么多而已。”奥美总裁张曙波的话代表了绝大多数人的看法。

暴雪选择此时首次访问中国，正是《魔兽世

界》中国代理权争夺战进入白热化的紧要关头，因此给很多人带来了非常丰富的联想。

“暴雪这次的亚洲之行只是产品上市之前的惯常路演，以前在发售《星际争霸》、《暗黑破坏神Ⅱ》和《魔兽争霸Ⅲ》之前，他们都曾经访问过日本、韩国和中国台湾省。这次是为了推广《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》，以后在正式推出《魔兽世界》之前还会进行这样的路演。”张曙波说。

虽然如此，而且暴雪一行人3月2日晚上11点才赶到上海，次日下午便离开上海前往韩国，其间还安排了一整天的玩家见面会和媒体专访，确实没有时间涉及《魔兽世界》中国代理权的问题。但是这次暴雪临时改变行程，的确从某种程度上说明了他们对于中国市场越来越浓厚的兴趣，中国的网络游戏市场，正如中国的IT市场一样，已经成为全球经济的一个突出亮点。

“《魔兽世界》在开发过程中已经根据亚洲情况更改了两次设计，目前正在进行第三次修改。这款游戏的收费系统也是根据中国的情况而设计的，这是一个信号，说明他们已经看到了中国市场的巨大潜力。”张曙波向我们介绍说。

实际上暴雪公司作为《魔兽世界》的开发商，并没有过多地参与到游戏运营代理权的洽谈中。“《魔兽世界》的中国代理权都是Vivendi在谈，”上海另一家著名游戏厂商的老总向我们分析说，“前一段时间Vivendi坐镇上海召开《魔兽世界》亚太区代理投标大会，50多家厂商蜂拥而至，经过两轮淘汰，目前仅剩武汉奥美、上海盛大和第九城市三家。”

“奥美的优势在于和暴雪以及Vivendi之前在单机游戏上的长期合作关系，不过他们的资金实力略显单薄，另外运营《孔雀王》也没有获得成功；上海盛大虽然从软银成功融资4000万美元，资本力量雄厚，而且Vivendi也派代表出席了他们的融资新闻发布会，但是与韩国之间的商务纠纷不可避免地会影响到他们的商业信誉，Vivendi不可能不考虑这一点；第九城市最大的优势在于他们经营的《奇迹》目前形势很好，在线人数据说已经超过《传奇》。从目前的形势来看，这三家各有利弊，结果只能看他们谁能在新加坡的会议上说服Vivendi。”

有传言说奥美已经出局，对此张曙波只是付之一笑：“除了我们和盛大、九城之外，可能还有一家竞标，具体是谁我现在还不能确定。我认为奥美是有机会的，我们有能力有条件把《魔兽世界》运营成功。”



来自全国各地的玩家代表合影。

不过事态演变到目前这个局面，无论怎样庄家都会立于不败之地，Actoz给全世界的游戏开发商留下了一个很好的教训。

“《魔兽世界》的授权金已经炒到了700万美元。”一位业内人士在上海向我们透露。

“你们听到的版本是多少？700万美元？我听到的是2500万美元。”张曙波说，“不过这些都不真实，Vivendi的人早就否定了这些数字。”

《魔兽世界》预定于今年第三季度在美国、韩国和中国展开内测，而虽然号称是同步推出，但由于汉化的原因在中国可能会比美国推迟一个月左右的时间开始测试，也就是说如果暴雪的跳票传统不在这款产品上继续延续的话，中国玩家将有可能在今年年底进入到这个神秘的世界当中。

不过《魔兽世界》中国代理权的归属却不可能拖到那个时候才公布，Vivendi早已宣布将在今年5月的E3大展上公开他们的选择结果，实际上整个事件在4月份就会变得水落石出。

然而就算得到了《魔兽世界》，也先别急着弹冠相庆，即便是“号令天下，莫敢不从”的屠龙刀，还有专门克制它的倚天宝剑，《魔兽世界》在中国就一定能所向披靡么？在这一年里，我们将会看到一大批来自欧美和韩国的新一代3D网络游戏，例如《魔剑》、《天堂2》、《无尽的任务2》、《Matrix Online》、《星球大战——星系》等等，这些游戏都会对《魔兽世界》产生强烈的冲击。同时，在这个市场上有另一支重要的力量正在日渐成熟，那就是我国大陆和台湾省所研发的本土网络游戏，由于文化上的先天优势，它们也必将有所作为。

这样看来，无论《魔兽世界》花落谁家，从2003年开始，我们一定会在中国的网络游戏市场上看到三国逐鹿的壮观场面。



注： 由于篇幅有限，本文没有对《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》和《魔兽世界》的情况作更多介绍，读者可以参考“前线地带”栏目的相关文章。

盛大备忘录


雄心勃勃的上海青年陈天桥。

■本刊记者 生铁

编者按：

在今年第05期杂志“专题企划”栏目中，我们报道了“《传奇》解约”事件的梗概过程。但在此后，随着事件的后续发展，许多新的热点和疑点都暴露出来。在下面的文章里，我们将对此事件及与之相关联的前后事件作一全景式的观察。虽然这一系列事件所引发的种种风波都尚未平息，但是，作为中国游戏发展历程中的一个焦点事件，它所具有的意义已经逐渐彰显出来，我们也相信，这一事件对中国游戏产业的未来必然有着深远而持久的影响。

4000万美元

我不知道有多少人在期盼着这一天，期盼着游戏行业可以初登大雅之堂，在主流社会中拥有它应得的地位。在2003年3月4日，一个名叫“盛大网络”的公司似乎做到了这一点。在这一天，它正式获得了至今中国互联网应用领域最高金额的一笔单项投资——4000万美元。

但这家公司真的是游戏公司么？也许盛大从来就不甘心做一家游戏圈里的企业。他们总是在公开场合表达要做在中国居领先地位的互动娱乐企业。业内评论家白玉盘曾说未来将是由其他产业整合游戏业，而不是游戏业来整合其他产业。

盛大的融资过程并非一帆风顺，有消息称盛大网络自2002年3月起就开始聘请融资顾问，但通过这家顾问公司与几家外国投资公司进行洽谈均未达成共识。半年后盛大网络更换新的融资顾问——香港汇丰银行，由汇丰牵线，盛大接触到软银（SOFTBANK）公司。

软银亚洲信息基础投资基金（SAIF）成立于2001年，是一家由软银和思科系统合作组建的投资公司，主要为宽带及提供无线通讯业务的公司投资。它的创业投资基金达到10.5亿美元。

让大家感到奇怪的是，软银为什么恰恰在盛大信用上产生极大危机时决定做这样大的一笔融资呢？软银中国区董事总经理黄晶生告诉记者，他们在选择投资对象时并不以外界报道为决策的依据，他们选择盛大的原因一是认同盛大锁定的市场，二是网络游戏正在带动中国宽带接入网的推广，三是经过反复查证和评估，认为盛大具有保持高速发展的核心竞争力。尤其在去年一年里，盛大的身价上升了几乎400倍。黄晶生还特别强调：“盛大是一个非常有诚信、有能力的团队。”

诚信之祸

●Actoz怀疑什么？

谈到盛大的诚信，或许盛大的仇人们都要冷笑。这其中第一个笑的一定是韩国Actoz公司。

早在2002年3月时，Actoz就开始怀疑盛大的销售收入等直接关系到分成的数据的真实性问题。特别是传奇虚拟卡的总经销权交由陈天桥的另一家公司恒康网络公司负责之后，Actoz对盛大销售渠道存在财务盲点的怀疑愈演愈烈，他们解释说根本无意去盗窃什么玩家数据，而只是了解一个确切的平均在线人数。盛大拒绝Actoz靠近他们的客户数据库一步——这正是Actoz与盛大矛盾的开始。本刊记者在去年访问盛大时，曾问过公司的某主管，公司内部谁才真正有权查看服务器在线人数？对方的回答是拥有《传奇》数据库权限和调配权限的是公司的副总经理。

截止2003年1月，盛大网络的网络游戏产品的累计注册用户数已经突破7500万，最高同时在线人数达到80万人。对于一个拥有5910万网民的国家来说，这个数字的确惊人。而且，如果一款网络游戏的生命周期真的是1年半，那么从2001年11月18日开始商业运营的《传奇》，在1年后其业务增长仍保持着旺盛的上升趋势，而且这种趋势似乎从来就没停下来过。但另一方面，当你知道《暗黑破坏神》在国内的盗版总销量是3000万份时，80万人在线的数字看起来又不那么惊人。当媒体普遍怀疑这样庞大的在线人数是否可能时，Actoz则在怀疑这样多的在线人数到底每天消费多少点卡。

●为什么要拖到1月解约？

由于前述的矛盾点，以及后来盛大不满韩方自2002年5月起拖延更新版本，又加上8月服务器端程序的泄露，所以自2002年7月起他们开始陆续拖欠Actoz的分成费（2002年11月时盛大支付了7月应付的分成费，但自8月后的分成费到今天也没有支付），最终导致了Actoz在1月的单方面解约。

为什么选择在这个时候解约？Actoz公司的海外事业部法人代表崔雄来京后记者曾问起这个问题。他解释说，由于Actoz在韩国是一家上市公司，在每年的年底要向当地证监会提交本公司的收入报表。而由于盛大到年底仍然不支付8月之后的分成费，这分报告就无法提交。据崔雄说，盛大如果当时没钱，哪怕先给出一个明确的分成费支付数额都可以，但就连这也没有给过。"假设在年底我们自己估算一个数据报给证监会，我们的法人代表就会面临着牢狱之灾。"崔雄最后表示，解约是迫不得已的事。

●盛大在想什么？

据业内人士分析，盛大欠付Actoz的分成费总金额达到1160万美元，这是《传奇》事件的另一个不解之谜：盛大怎敢拒绝支付如此巨额的分成费？与Actoz分手对自己有何好处？是否其背后有其他目的呢？

这里无非有三种可能性，一是盛大想摆脱Actoz，就像它摆脱中华网和育碧那样；二是盛大并不想摆脱Actoz，而只是想用此种办法强迫其履行自己应尽的职责。据目前情况分析，后者的可能性更大些，Actoz在解约前一天还在与盛大进行最后沟通。如果真是这样，那么盛大面对的不过是另一次创业中的被动局面，就像它曾经面对黑客恶意攻击和私服事件那样。如果是前者，那么盛大的行为正如某媒体所言，无异于"自宫"行为。但无论双方的动机如何，解约的既定事实已经摆在盛大的面前。

还有最后一种可能——是否可以大胆设想一下，盛大确实没有足够资金支付下半年的分成费，是因为其大部分资金已经秘密转移到其他更有利润的产业中去了？就此问题陈天桥是这样答复记者的：我不可能明天就改去做房地产，即使我想这样做投资方也不可能答应。

●困境中的出路在哪儿？

如果盛大失去了《传奇》，或者假设说盛大甩掉了《传奇》，那么它将面临着什么样的局势呢？

首先从产品运营的角度来考量，虽然盛大被称作是一家优秀的运营商，但除了《传奇》之外运营的包括《疯狂坦克Ⅱ》和《破碎银河系》等几款产品都尚未成熟且均未开始收费，难当支撑盛大发展的重任。现在唯一有90%以上运营成功把握的网络游戏，恐怕只有维旺迪公司的《魔兽世界Online》了。作为大陆竞争《魔兽世界》的3家公司之一，盛大的优势也只有30%，因为另外两家公司奥美和第九城市如果能够得到这款游戏的运营权，同样会得到众多投资商的眷顾。如果能得到《魔兽世界》并在今年第四季度可以开始外测，盛大继续缔造其传奇事业的把握就很大了。

其次是走自主研发的路。盛大很早就认识到了自主知识产权对于运营商的重要性。有消息称在2002年，盛大秘密收购了3个网络游戏开发团队，另外不久前盛大还招募了50名技术人员扩充到研发团队中来，其中有几名具有丰富的游戏开发经验。自主知识产权虽



注意陈天桥的身后，前一日参加奥美·暴雪见面会的维旺迪代表今天出现在盛大的会场上。

然是条必由之路，但自主研发本身就是个危险的黑洞。西山居的《剑侠情缘Online》到今天也没有推出，更不要说从未有过自主研发经验的盛大公司了。而且盛大的研发周期问题也有着很大疑问，我们将在后面单独分析。

盛大对品牌的把握能力如何呢？一些业内人士批评盛大没有利用好《传奇》产品的成功所带来的企业品牌价值。虽然盛大已经很有钱了，但是它应赚的钱并没赚到，这主要是指盛大并未利用《传奇》及自身品牌的价值开发周边产品和出版物的利润。实际上去年以来盛大的主要精力都放在扩充开发实力以及和Actoz打架上了，还有一部分精力，用来进行无线业务和在线教育方面的尝试。看来这是个赚长远钱和赚眼前钱的问题。

陈天桥说过，未来公司要靠业务运营和资本运营两条腿走路。但盛大显然还缺少操作资本市场的足够经验，未来的发展也还是个问号。

实际上盛大来自另一个层面的致命危机是它的消费者。盛大将如何解决上千万《传奇》玩家的信任危机？又将如何解决好《传奇》玩家的后续走向呢？这是未来值得我们关注的。

3月4日的会议上，记者曾问过陈天桥一个问题：盛大从最近的媒体批评中得到最有价值的东西是什么？陈天桥没有正面回答这个问题，显然他并没有意识到媒体批评中蕴藏的价值，也许这种价值相对于4000万美元来说太微不足道了，更或许盛大并没有从众多批评中得到任何他们认为有建设性的意见。笔者不迷信媒体舆论的力量(虽然巨人集团的史玉柱曾说过："如果媒体晚搞我们两三个月，我们不会死。")，因为舆论的力量往往也是偏颇和有私利的。但媒体给出的批评中有很多可以给公司以借鉴的宝贵经验和建议。

●《新传奇》开发周期到底有多久？

这是记者另一个好奇的问题。2003年2月17日盛大在京正式宣布已经开发完成了自己拥有自主产权的第一款大型网络游戏《新传奇》，将在今年5月底正式上市。我们不禁想问，一款网络游戏的开发周期有多久？换句话说盛大是从什么时候开始开发《新传奇》的呢？与Actoz解约的时间结合来看，大家就会发现其中的矛盾。由于盛大称目前的7500万《传奇》玩家所练的人物等级和注册内容将原封不动转移到《新传奇》中，更有业内人士推测说，如果两款游戏中的客户数据可以平行转移，那么数据库应该是相同的，这也就意味着两款游戏的内核有可能是相同的。《新传奇》必须避开"侵权"这块暗礁。

●《传奇》是否应立即停运？

Actoz单方提出解除游戏的授权合同后，盛大公司聘请了上海律师协会中最好的律师担任公司的法律顾问团。法律界人士表示：如果盛大不及时请求法院确认解除合同的效力，盛大将成为《传奇》在世界上最大的私服提供者。

●盛大的优势在哪里？

有人说盛大的崛起一部分原因是陈天桥的好运气——如果你认为坐奔驰的人比坐夏利的人更幸运，或许我可以同意你的意见。盛大之所以能走到今天，不得不承认它相比其他游戏公司而言具有很强的优势竞争力。它的最大优势在于其运营模式的不断创新。在盛大之前的网络游戏代理商还沿袭着做单机产品的市场思路，对于服务重视不够，而盛大正相反，陈天桥从一开始就认识到服务的重要性。服务的经验和技术的经验弥补了其传统软件销售和运作的经验不足。盛大为中国网络游戏业做出了不少开创性的贡献，例如24小时客户服务，例如虚拟点卡、例如多台Login Server并存的分区式服务器架构，例如前不久推出的"不能保证玩家不丢帐号，但能保证玩家能找回帐号"的超级玩家包系统等。创新来自于观念而非资本的多寡。

另外，盛大的内部管理也非常严谨，具备大公司的风范。盛大的5大职能中心各司其职，每月还设有总经理接待日，陈天桥直接聆听来自基层员工的意见。

至于利用《传奇》的强势地位，采取一些特殊的手法很好地控制住下级渠道，或许也可以算作盛大的优点吧。

最后还要谈到盛大的上层关系。稍加观察人们会注意到，盛大拥有良好的上层关系并且有意向外界展现了这一点。这与陈天桥个人过去的经历有一定渊源。这一点对盛大的发展将是十分有利的。

●舆论缘何反对盛大？

记者认为从竞争对手的角度来说，其中不乏嫉妒心理。据说在《传奇》最鼎盛的时期，一些地方的分销商对于网吧的控制相当严格，个别网吧甚至被禁止张贴《传奇》之外的其他网络游戏宣传画。对于近百家运营商来说，恐怕他们目前更关心的是一旦盛大



育碧总经销版本的《传奇》客户端光盘、攻略本和计费卡。

真的被禁止运营《传奇》，如何争夺这上千万的《传奇》玩家。

而对于媒体而言，许多人对盛大产生反感是从盛大与育碧那次失败的合作上开始的。

2001年盛大拿到《传奇》后，与上海育碧取得联系，育碧成为《传奇》的总经销商。负责为《传奇》申请版号、整套产品、计费卡及相关攻略、海报的设计和制作，并且利用自身的优势投入200万元做了前期的市场宣传。育碧还使盛大初次与渠道商建立了联系。据育碧知情人士称，《传奇》2001年11月18日开始投入商业运营。等到了12月中旬盛大开始以韩方技术有问题为借口，不再给育碧点卡号，但经育碧与Actoz的沟通，发现韩方并不存在技术问题。据悉在这期间，盛大还提出修改合同，要将育碧点卡收入的分成方式改为预付，并且常以“管卡号的人病了”等借口继续拖延提供卡号，到12月底，盛大推出了自己的E-sale虚拟计费卡。双方的合作在2002年的3月终止。连邦成为《传奇》的总经销商。育碧在这次合作中没有赚钱，但也没有赔钱。

但也有业内人士说，因为盛大起家的时候本身资金很少，产品也并不被看好，所以在合同中盛大给育碧的折扣过高，不得已就自己去做分销，导致后来双方的决裂。

人们常将这次失败的合作与后来盛大代理《疯狂坦克Ⅱ》和《新英雄门》的事情以及早先与中华网的分手联系起来，实际上这当中的是非只有当事双方清楚，媒体的反感多出于一种偏向弱者的单纯情结。

●《传奇》事件中的不和谐音

在这次的系列事件中，各方都拿玩家的利益作为自己行动的借口。商业斗争就是商业斗争。合同协议纠缠不清，可以通过法律解决。我们需要多一些理智和逻辑，少一些煽动性的言语，少用民族利益来作为做自己的护身符，更要少一点拿玩家来做筹码的行为。

产业启示录

《传奇》事件作为一个案例，对于中国网络游戏产业未来的发展又有怎样值得借鉴的意义呢？业内评论家大狗作了这样的分析。

●分账运作方式的不成熟

网络游戏的代理运营方式类似电影业的分账发行方式，产品与运营相对分离，以交易终端为联系枢纽。整个流程主要涉及开发商与代理运营商两方的利益，开发与运营双方以计费卡的销售收入为利益分配的基础。

这一模式仍处于摸索阶段，各方在经济利益、权利和义务的分配方面均未形成一套科学有效的运作机制，再加上目前的国内网络游戏市场正处于掘金圈地的阶段，业内自律较难推行，产生矛盾也就在所难免。授权金和分成的矛盾、后续技术和周边支持的矛盾只是开发商与代理运营商之间的矛盾的两个方面，随着双方在产品和市场方面相互依赖性的加强，许多新的矛盾会不断暴露，若没有一套行之有效的机制进行约束，问题会层出不穷。

有人士认为，这次《传奇》授权事件说明了自主知识产权的重要性，国内厂商必须加强自主研发力量，掌握核心技术，才能避免类似的事件再次发生。记者却认为与此相比，明确开发商、运营商之间的分工与合作，规范彼此间的权利和义务，在利益捆绑的基础上建立一套科学有序的分账操作程序是目前国内网络游戏业所面临的更为迫切的任务。培育一个有序竞争的市场，才能保证各方利益的最大化，推动整个产业的健康发展。

否则，即便把Actoz换成国内的某家开发商，仍会出现同样的结果。

●监督管理手段的缺失

在统计管理方面，应严格按合同办事，按规范操作，严格核算，杜绝偷、漏、瞒报现象，收入可交由中介机构统计，对双方保持公开透明；这些统计数据不仅是各方利益主体按协议分成的重要依据，而且是反映市场变化、保证网络游戏市场正常运转的重要指标。在监管督察方面，应加强规范化管理，实行收入监管制度，保证分账发行的顺利进行。在版权保护方面，双方应努力维护彼此的利益，出现问题应及时沟通，研究对策，制止侵权行为，杜绝不正常、不公平的竞争。总之，在宣传、经营和监督等方面，网络游戏业应尽快形成一套科学有序的操作程序，开发商和代理运营商应严格按照这套分账操作规程进行运作。这套规程的推行除了寄希望于行业自律外，还需要依靠明确的法律规定。

在分账运作机制和监督机制尚未健全的情况下，最稳妥的办法莫过于建立合资公司，如新浪总裁汪延所说，采用合资公司这种紧密的合作方式可以避免“运营和产品脱节”这一网络游戏目前最大的弊端。从老牌社区第九城市与Webzen的合资运营《奇迹》、电信背景的成都天虎与韩国第二大游戏公司Hanbisoft的合资运营《命运》，到新浪与韩国第一大游戏公司NCSoft的合资运营《天堂》，我们可以看出这一趋势。从眼前利益来看，这些合资公司的合资双方在目标上是一致的；但从长远来看，这种合作关系能维系多久还很难说。

●退出机制及对玩家影响

《知识经济》主编刘韧这样对记者说：用户只是盛大进行多方博弈的一个筹码而已，不仅盛大，几乎所有的企业都是这样的。虽然盛大在公告中玩家的利益总是第一位的，但是想不到这些筹码却做出了令盛大更为头疼的举动。

因为盛大拒绝将目前的《传奇》用户转移给传奇的后续运营商，而决定将他们全部转移到自己开发的新游戏《新传奇》中，于是2月22日下午，20余名来自全国各地的《传奇》高级玩家会聚成都，授权四川成都元绪律师事务所律师吴顺文向媒体发表了他们和律师共同起草的，针对影响他们切身利益的《传奇》开发商和运营商之间纠纷的联合声明。“我们必须让他们知道用户的存在，用户的利益不能忽视，更不能成为他们矛盾的牺牲品。”这次行动的组织者，著名玩家“胖子”这样说道。

传奇最早的玩家之一天涯浪人888所说的一番话更有代表性：“《传奇》已经完全融入我的生活，我在里面投入了大约两万元，更无法计算的是投入的精力、时间和感情。说心里话，我对这个游戏是喜爱。就像家长爱自己的

孩子一样，如果强行给我们换一个长相差不多的孩子，或者随便给我一个孩子取名为自己原来孩子的名字，父母会接受吗？父母爱的是孩子本身，不是他的名字和长相。所以盛大的《新传奇》不论是与老《传奇》技术上有关无关，我们都认为不能接受，那毕竟不是自己朝夕相处的《传奇》。"

这样的问题，传统的单机游戏代理商从没遇到过。整个台湾省有200多万网络游戏玩家，据台湾消基会副董事长李凤翱称，2002年网络游戏申诉案件高达206件，与手机申诉合并计算后成为申诉排行第一名。这意味着网络游戏运营商未来肩负的将不只是一个简单的服务提供商的职责。

从目前来看，一款网络游戏退出市场的原因有两类：一类是因为运营商恶性倒闭而结束营运的在线游戏，如台湾省的《上帝》、《千年》和《红月》；另一类是因产品周期到期或经营不善而关闭服务器，如台湾省的《英雄》和《乐园》。

在恶性倒闭而结束运营的情况下，由于运营商已失去法人资格，虽然用户在破产程序中求得清偿的可能性存在，但实际操作起来不太可能；而在因经营不善或其他原因而停止服务的情况下，运营商有义务在合同范围内为因此而给用户造成的财产损失提供赔偿。这里所说的"财产损失"主要包括两个方面：1.因游戏点数作废所造成的财产损失；2.因游戏中的虚拟角色和虚拟物品丧失所造成的财产损失。

点卡、月卡，无论实体卡还是虚拟卡，均可被视为玩家为购买运营商的服务而支付的预付款。根据《消费者权益保护法》第四十七条规定："经营者以预收款方式提供商品或者服务的，应当按照约定提供。未按照约定提供的，应当按照消费者的要求履行约定或者退回预付款；并应当承担预付款的利息、消费者必须支付的合理费用。"因此，如果运营商停止相关游戏的服务，预付款及相关利息应退还给玩家。即便玩家所预购的游戏点数可以转入运营商所运营的其他游戏，玩家也有理由要求赔偿。根据《消费者权益保护法》第九条规定："消费者有权自主选择提供商品或服务的经营者，自主选择商品品种或服务方式，自主决定购买或不购买任何一种商品、接受或不接受任何一项服务。"

对于网络游戏的玩家来说，游戏点数的损失倒在其次，他们最担心的是自己在游戏中的所有数据资料都将烟消云散，投入大量时间和金钱而获得的游戏角色的等级和装备都将付诸东水。《民法通则》第七十五条规定："公民的合法财产受法律保护，禁止任何组织或个人侵占、哄抢、破坏或非法查封、扣押、冻结、没收。"但问题在于，与台湾省不同，大陆法律对于游戏中的虚拟角色和虚拟物品的所有权并没有明确界定，因虚拟角色和虚拟物品丢失而造成的损失也就无从赔偿，一切只能视运营商的商业良知而定。

即便在台湾，网络游戏的运营也欠缺令玩家满意的退出机制，最近大宇信息终止《英雄》在台湾省的运营即为一例。由于《英雄》原开发商韩国EYAGI公司没有继续开发后续内容的规划，使得玩家在游戏中无新内容可玩，大宇已决定于2003年2月28日星期五24时完全结束《英雄》的运营。对此，大宇提出了两条补偿措施以弥补玩家的损失：

1.2003年1月15日至2月28日结束运营。只要是《英雄》的玩家，都可以免费玩《英雄》，凡于《英雄》游戏期间建立账号进行储值的玩家，皆可在这最后的一个多月里，免费不限时数地玩《英雄》；

2.对于停止营运可能带来的玩家权益问题，大宇选择让他们转到其他大宇代理或自制的网络游戏，即《魔力宝贝》和《轩辕剑Online》这两款游戏，会员转移机制将在2003年1月15日星期三15时开放，至2003年12月31日结束，转移的玩家账号资料以2003年1月15日星期三15时为准。

尽管如此，那些即将损失在游戏中所拥有的虚拟角色和虚拟物品的玩家仍然反应强烈。如专家所说："这种虚拟世界中损失财物所产生的痛切心情，对以前习惯于'实体实境'的人们来说，可能根本难以理解，但损失就是损失，要求赔偿的心理、顾客和卖家的紧张关系一样存在。"

结束之前

好了，又一次用了几个宝贵的页码来写盛大了。但我想这是有意义的，盛大的一系列事件将会成为2003年各类媒体年终盘点时IT业的年度事件。陈天桥也将入选今年的IT风云人物。

当然，笔者所谓的"意义"不在这里。眼看着人们从一开始对《传奇》事件的惊讶和本能的维护，到后来的墙倒众人推，也颇像一出活剧。有媒体认为，由于缺乏信誉，所以"陈的事业到此为止"。"信誉"一词很像春秋时代诸侯们常挂在嘴边的"仁义"二字——只是一种商业斗争中可以利用的手段。如果真把信誉当作公司积累期的最高经营原则，那陈天桥恐怕就真成了春秋时代的宋襄公。另外再进一步说，韩国游戏行业也确实紧紧扼住了中国游戏业的喉咙。或许盛大对付Actoz公司的手段算不上好，但从客观上说盛大的方向并没有错。陈天桥曾对记者说过，他所做的一切都是"希望规范这个行业"。请允许我在这里引用《大众游戏》去年所公布的一组数据：在2001和2002年两年里，中国游戏公司支付给韩国游戏业的版权金和分成费加在一起可以达到16亿元，而2001年大陆自主研发并投入运营的网络游戏数量接近零。"我们甚至没有能力从16亿人民币中分得哪怕一星半点。"《大众游戏》的记者在文章里那样写道。

盛大的未来会怎样，最近一阶段可以着重观察3个要点，一是看4月维旺迪最终会将《魔兽世界Online》运营权交给谁，二是看盛大能否妥善安置《传奇》玩家，三是看他们得到4000万美元投资后有什么动作。

说实话真有点矛盾，记者希望盛大得到《魔兽世界Online》，因为我知道这家公司有能力经营好这款游戏，但我又不希望它得到这款游戏。因为，对于一个实在不怎么样的行业来说，还是不要在它的发展初期就出现自然垄断，其扼杀的恐怕不仅仅是创新。更何况，只有一家优秀公司的产业怎么能算是一个优秀的产业呢？

文章写到这里，笔者不禁又想起海明威在他的短篇小说《五万元》中刻画的那个拳击手杰克。为了赢得25000美元的赌注，他不惜利用双重骗局输掉整场比赛，而自己也饱受对手重拳的创伤。在小说的结尾，奄奄一息的杰克这样说道："真有趣，当事情一旦涉及到太多钱时，你的思路会变得那么敏捷。"

也许你永远不能不尊重一个仅仅是为了钱而斗争的人——你可以认为这句话和上文毫无关系。P

"冰镜湖"破冰而出，新浪推出网游新举措

■本刊记者 野花



2003年3月9日，新浪乐谷公司在杭州正式宣布推出网络游戏《天堂》的最新版本《天堂——冰镜湖》。与之前的版本"火龙窟"相比，新发布的版本将略微降低游戏的难度，使得玩家更容易上手。在发布会上，新浪总裁兼新浪乐谷CEO汪延先生表示，针对前不久出现的《传奇》事件，所有的《传奇》玩家将可以在《天堂》中得到妥善的安置和接纳。而伴随游戏新版本发布而推出的名为"快感体验"的新举措，更是引起了业界及玩家的广泛关注。

据业内人士分析，此次会议表明了新浪与NCSOFT合资成立新浪乐谷公司以来，希望凭借在韩国、中国台湾省取得巨大成功的网络游戏《天堂》誓夺网络游戏半壁江山的决心。

在本次活动期间，记者针对目前《天堂》的运营情况，新推出的市场措施等问题对新浪总裁汪延先生进行了独家专访。（以下采访简称汪）

大众软件： 首先祝贺《天堂——冰镜湖》的推出。据我们了解，作为国内2003年开始测试推出的几款优秀网络游戏之一，《天堂》并没有迅速成为这几款游戏中在线人数最多的游戏，甚至与玩家的预期也有较大的差距，请问新浪对于目前的运营情况是否满意？如果未达到预期的目标或者说不满意的话，您认为原因何在？

汪： 应该说对于目前的运营情况，我们是"半预料"到的（注：采访原话）。首先新浪经过长时间的经验积累和准备后，也意识到，在网络游戏运营领域，如果仅仅是一名运营商，而无法保证和掌握技术的优势，也注定会出现各种各样的问题，同时我们也非常清醒，我们在进入这个领域的初期，一定不会去做网络游戏的研发。所以，与NCSOFT公司双方共同出资成立股份公司新浪乐谷是一种非常好的合作模式，保证了"技术"与"运营"之间双方利益的统一，保证了在服务上的主动权。在春节期前，我们推出了《天堂——火龙窟》，当然，公司市场运作会经过一个成长的阶段，在新的公司，新的机制下，在这么短的时间内游戏能够得以顺利上市，我还是满意的。

大众软件： 我们想了解一下，作为《天堂》游戏的开发商，新浪乐谷的重要股东NCSOFT公司目前的态度？《天堂》的运营情况会不会对新浪乐谷代理《天堂2》产生影响？

汪： 对于目前的市场情况我们双方有着统一的判断，由于网络游戏市场的时机已不同于两年前，当时市场的情况应该说没有直接的竞争对手，而今天的新游戏中将很难出现一款网络游戏独大的市场局面。应该说，我们双方都有着足够的信心和耐心，我们还将继续坚持稳扎稳打、保持人数稳步增长的运营策略，做好服务。应该说本次推出的这款全新资料片《天堂——冰镜湖》就是在广泛听取玩家的意见后，结合中国玩家的实际需求，经过几个月开发后推出的，改进了上手较难等问题，这是《天堂》游戏目前的第11款资料片，结合我们推出的"快感抢先体验"新举措，我相信在人数上会有一次大幅度的提升，而我们的目标是使《天堂》在今年进入内地网络游戏的前三名之列，争取在明年成为市场第一。此外，由于《天堂2》仍在开发中，短期内游戏不会推出，但新浪乐谷将享受游戏的优先代理权。目前新浪不会考虑运营其他的游戏，将集中精力做好《天堂》。

大众软件： 在刚才的采访中，您提到了这种新的"举措"，我们看到在近期新浪网发布了一则名为"新浪收编《传奇》玩家的新闻"，应该说，这是一种非常有针对性的市场行为，或者我们能否认为这是借盛大网络及《传奇》之名进行新闻炒作？

汪： 首先我承认这样的一个快感体验的市场活动非常有针对性，我们提供的这次新颖的体验方式，是对《传奇》老玩家的一种补偿。在专门建立的服务器上，游戏的新玩家或《传奇》游戏的玩家可以申请得到一个25级或《传奇》游戏中相关等级的人物帐号，目的只有一个，让他们体验《天堂》游戏的乐趣，体验其他游戏所不具备的血盟系统，体验同类游戏中最具魅力的"攻城战"，而这些都是在25级以上才能体验到的，我有一个比喻就像阅读一本小说，我们为玩家提前所呈现的就是小说中最为精彩的章节。这种体验是有专门的服务器以及时间限制的。对于一个举措究竟是市场炒作还是市场活动，姑且不论，我认为通过这样一个行为，游戏取得了很好的市场成绩，结果是最重要的。

大众软件： 请问您本人玩游戏吗？

汪： 在上学读书的时候，我就对游戏非常感兴趣，曾经有一次在考试前，我格式化了所有的游戏软盘，以誓决心。后来由于工作忙碌，玩游戏的时间也少了很多，前一段时间玩过网络游戏《传奇》。

大众软件： 目前有一个说法"短信业务和网络游戏是ICP门户网站的救命稻草"。您同意这样的说法吗？在近期的EQ、《天堂》、以及今天《冰镜湖》的发布会，您都有参加，是否代表了新浪高层对于网络游戏的一种重视态度？今后新浪会将网络游戏的运营放置在怎样的地位？您预期除网络游戏之外，网站还会有其他的新的赢利模式吗？

汪： 我当然同意这样的一个说法，对于短信和网络游戏来说，新浪都不是这些领域的先入者，但像无线互联网等业务我们做到了后发制人，迅速成为了这个领域的佼佼者。应该说新浪在经营上一直非常稳健，而与《大众软件》在内的700多家国内著名媒体的良好合作关系也使得新浪在运营网络游戏的时候，不会单纯把宣传集中在网络媒体上。新浪高层一直非常重视网络游戏的运营，短信、WAP、企业与政府服务、网络广告都是很好的盈利模式。P

汪延，1996年毕业于法国巴黎大学，法学学士，同年与李嵩波先生共同创建四通利方公司国际网络部并担任部长，1999年担任新浪网中国区（北京）总经理，2001年6月至今担任新浪总裁。

新闻狙击

上海育碧与微软的合作取得突破性进展

■本刊记者 鸦嘴兽

据悉，美国微软公司与上海育碧的合作已进入实质性阶段，由上海育碧代理的数款微软早期游戏作品不日将在大陆上市。为此，我们采访了上海育碧副总裁兰海文先生（以下简称“兰”）。

大众软件：请您介绍一下上海育碧与微软目前的合作情况。

兰：我们已与微软签下了一些老产品，这也是我们长期以来反复磋商的结果，应该说这是我们和微软公司合作的开端。今后我们还将与微软的硬件部门进行合作，在后续产品上采取捆绑销售的模式。

大众软件：从我们拿到的产品列表上来看，这些产品都是微软在至少3年以前发布的，那么上海育碧在这个项目上能否赢利？这些产品是中文版吗？

兰：这些产品确实很老了，不过由于它们的授权金很低，我相信在这个项目上我们不会亏损。当然我们也没有期待它能给公司带来多大的收益，这次合作的着眼点主要出于战略方面的考虑。由于我们在这些产品上的投入有限，因此它们都没有经过汉化，是原版引进的。

大众软件：这次的合作是通过微软（中国）公司展开的吗？微软本身在中国也拥有很强的渠道推广能力，育碧为什么还要考虑与微软合作？

兰：这次合作是我们直接与微软美国总部洽谈的。众所周知微软拥有很强的游戏产品线，而育碧除了自身的产品线以外，在出版、发行和制作方面也拥有很强的实力，特别是在本地化方面，我们有着深厚的基础。因此我们希望以这次合作为开端，发挥双方的互补优势，共同开发中国的游戏市场。正如前面所说，我们的合作主要出于战略方面的考虑。我们相信随着PS2宣布进入中国大陆，XBOX在中国的脚步也会加快，因此我们期望在一二年内与微软展开全面合作，在微软的XBOX平台上推广育碧的各种产品。

其实我们在欧洲以及其它很多地方都与微软建立了很广泛的合作关系，特别是在去年圣诞节期间，我们的年度大作《细胞分裂》在XBOX平台上全球首发（3个月后才发布PS2版和PC版），这次和微软的合作获得了很大成功，这更加坚定了我们的信心。

大众软件：因为微软在国内有自己的分支机构，那么当育碧为微软的产品打开市场之后，微软会不会把业务拿过去自己做？育碧考虑过这样的可能性吗？

兰：我们希望强调合作上的诚信关系，让合作伙伴认识到我们的价值。同时我们也相信双方各有所长，分工合作是最有效率、最符合双方利益的方式。

附：育碧首批引进的微软游戏产品

- 《疯狂摩托Ⅱ》（Motocross Madness Ⅱ）
- 《血色苍穹》（Crimson Skies）
- 《大师高尔夫典藏版》（Links Ls Classic）
- 《微软飞行模拟98》（Flight Simulator 98）
- 《疯狂城市飚车》（Midtown Madness）
- 《疯狂弹珠台》（Pinball Arcade）
- 《微软战斗飞行模拟》（Combat Flight Simulator）
- 《帝国时代黄金版》（Age 1 Gold）
- 《潘多拉墨盒》（Pandora's Box）
- 《星际游骑兵》（Starlancer）



《天骄》角逐POLO轿车活动追踪报道之五：大奖归属

在《天骄》公开测试期间，面向测试玩家举办的“不爱明星爱玩家，全国征集天骄游戏代言人”活动目前已经进入抽奖阶段。10个被抽出的入围玩家不但可以得到手机一部，还有机会成为游戏代言人，获得价值12万元的POLO轿车。在注册的309万个有效玩家角色中，有150名玩家获得了幸运锦囊，而在筛选了信息不全的玩家后，最后只有90个玩家完全符合要求。最后的幸运者，就将在这些人中产生。



总额10万人民币悬赏



4月4日至18日，玩家只要注册并进入《战场》特别设定的10倍经验值体验服务器，将人物练到80级以上，并截下包含有人物属性窗口的截图，连同你对《战场》的看法和意见及本人身份证号码一起发到helservice@asiagame.com，并注明“《战场》体验抽奖”，就能参加10万现金抽奖活动。50名幸运玩家将在4月18日从收到的E-mail中随机抽取，每位获奖玩家将得到1000元人民币。此外，在4月18日体验服务器关闭后，玩家只要在任意一组服务器创建新人物，并且加入任意一个玩家公会，即可参加二次抽奖。4月30日游戏将从中抽取10名玩家，赠予人民币5000元。



《魔剑》公开测试在即



本月，又一款3D网络游戏《魔剑》就要在中国等20多个国家和地区全面进行公开测试。尽管号称在《魔兽世界》、《亚瑟龙召唤Ⅱ》等第一批真正高技术欧美网络游戏中，它是登陆中国的第1个，然而《无尽的任务》的存在，也为游戏的上市创造了不小的障碍。以团队PK和真实于社会为特色的《魔剑》，在游戏性、虚拟的社会结构和社会观念上，将要比《无尽的任务》更为中国玩家所能接受。目前，游戏正在进行内部测试，开发人员主要针对游戏的稳定性在程序上进行整体优化，为新版本在游戏功能和设置上作调整。

生意，假期做就好

假如《圣女之歌Ⅱ》、《征天风舞传》、《幻想三国志》、《仙剑奇侠传三》中，有哪怕一款游戏的名字让你焦急地坐不住，你也最好耐下性子来慢慢等待。寰宇之星的确认为跳票是一件叫玩家失望的事情，但对于发行公司而言，市场需要也许更为重要。不仅仅是因为在暑假期发布产品将获得更大的利润回报，寰宇之星还由于大多数学生的精力随着寒假的结束，不得不又投入到紧张的学习中去，因此将上述产品的发布日期推迟到了暑假。届时，公司还将照例举行各种试玩、主人公Cosplay等活动回报玩家。

天使的小夜曲

以画风唯美著称的工画堂出品的《天使小夜曲》目前已经上市。延续前作《天使音乐会》的操作，游戏通过通盘上的八个键来控制乐曲的弹奏。人物设定由成濑千里负责，小林且典编剧的《天使小夜曲》，会以2CD的容量，49元价位上市。

网络游戏人人有责

中国网络的利润庞大而诱人，连邦软件自2002年末就开始筹划“连邦网联”，有意插手网络游戏运营。目前，连邦已发展了100多家城市代理，3 000个软件专卖店专柜，20 000家核心网吧的连邦，每年将着重3到5款重点网络游戏的渠道推广与宣传，代理相关产品配套服务。厂商则向连锁总部提供费用支持，以市场最低价格向连邦总部和连邦专卖店供货，提供返点。“连邦网联”的经销商成员则负责配合推广方案，具体执行针对当地网吧、书报亭、卖场、售卡点等渠道资源的推广计划。目前，《奇迹》、《天堂》、《热血传奇》已同连邦展开了合作。

《命运》环游世界

欢乐数码将为《命运》玩家提供：一、普吉五日游；二、澳大利亚、新西兰十一日游；三、南非七日游；四、法、卢、比、荷、德、澳、意、梵、芬九国十五日游。本次活动分为预、决赛两个阶段：身上有宝箱的玩家在“兵城炎狱”版本的新场景“地宫”二层一位NPC处将宝箱兑换为决赛权；进入决赛的玩家中，最后四名战胜其他玩家的游戏者将获得“环游世界”的奖励。详情请参阅《命运》官方网站www.wydcn.com。

全美电脑游戏销售排行（2003年2月16至22日）

排名	游戏	发行商/价格
1.命令与征服——将军	Command & Conquer：Generals	美国艺电/$44
2.模拟城市Ⅳ	SimCity Ⅳ	美国艺电/$44
3.细胞分裂	Splinter Cell	育碧/$47
4.战地1942——罗马之路	Battlefield 1942：The Road to Rome	美国艺电/$18
5.模拟人生豪华版	The Sims Deluxe	美国艺电/$44
6.模拟人生——人生无限	The Sims：Unleashed	美国艺电/$29
7.虚幻Ⅱ——觉醒	Unreal Ⅱ：The Awakening	Infogrames/$43
8.动物园大亨	Zoo Tycoon	微软/$28
9.战地1942	Battlefield 1942	美国艺电/$45
10.荣誉勋章——奇袭先锋	Medal of Honor Allied Assault: Spearhead	美国艺电/$21

很高兴终于有新鲜上架的作品打破《模拟人生》垄断市场的局面。尽管如此这里似乎还是美国艺电的天下，联系最近它野心勃勃的收购计划，你不难想象这个越做越大的公司是如何志得意满。榜魁位置是如此扎眼，以至于我们不得不注意到这一事实，尽管国内已明令禁止《命令与征服——将军》的发行，但它在国外的大受欢迎，好像多少也说明了什么……

大战之后乃歌舞升平也?

电影要有奥斯卡，音乐要有格莱美，那么游戏也要每年作一次权威性的总结。被授予最高地位的互动艺术与科学学院（AIAS）奖，不久前颁发了2002年业内成绩的辉煌。EA的《战地1942》是这场盛典最大的赢家，虽然可能人们想象不到为什么会是这样一款作品穿着笔挺的晚礼服，满脸幸福地接受颁奖。包括年度最佳游戏、年度最佳电脑游戏、电脑游戏最佳创意以及年度最佳连线游戏在内的4个奖项，让《战地1942》做衍生产品宣传时将不再发愁。任天堂的《动物之森》（Animal Crossing）则囊括了电视游戏最佳创意、电视游戏年度最佳角色扮演以及游戏设计杰出贡献奖3项。拔得电视游戏头筹的是《汤姆·克莱西的细胞分裂》（Tom Clancy's Splinter Cell），它被颁获年度最佳电视游戏的头衔。而互动艺术与科学学院奖最为重要的一项：AIAS名人堂，则授予了世嘉的铃木裕，以奖励他的《VR战士》和《莎木》对业界造成的不可忽视的影响。

歌舞升平之后仍然是大战不止。行业内大鱼吃小鱼的场面一再上演，等到生态失衡，鱼虾绝迹，就要看谁有足以鲸吞的那一张嘴了。世嘉否认了EA和微软有意对公司进行收购的谣传，而两家寡头公司也对事件摆出一副冷漠不予置评的态度，但分析家们却总能从一味的回避和沉默中分析出个究竟来。

SEGA®

首先，包括世嘉在内的日本电子游戏厂商愈发不景气的事实，是滋生这种谣传的温床。股市上的证据也很明显，世嘉在这段时间内并没有被东京证券交易所的行家们看好。人们之所以认为EA可能对世嘉感兴趣，是因为业绩喜人的它是少数具备收购世嘉上层公司Sammy的买家。这笔价值24亿美元的生意能给EA带来庞大的日本电子游戏市场。但反证的说法也十分可信：蠢蠢欲动受到鼓舞的投资银行家是最会造谣生事的，这样他们就能从客户手里以更好的价格为自己牟利；EA和世嘉在体育游戏方面的有所重叠，使得EA不大可能花这笔不合算的冤枉钱；更多的税款和多余的人事，也让这桩买卖变得好像可口收购百事那样无稽。而微软据说则聘请了美国的投资银行来考证全部或部分收购世嘉的可行性。考虑到最近对些许小型开发商的兼并，或许微软的眼光多少在往世嘉身上瞟也说不定。

与此同时，游戏开发商年会（GDC）正在如火如荼地举行。这本身就应该算一个好消息。因为每年的GDC就好像是E3大展的热身，最新的游戏开发消息都将在这里进行预公布，随后再放到洛杉矶去让众人羡艳。今年的GDC上，史克威尔公布了《最终幻想XI》PC版将要在今年面世的消息。尽管美版游戏的计划公司目前还没有透露，但至少那些没有PS2的人不必再为繁琐的帐号申请而头痛了。同时现身的还有大名鼎鼎的《魔界村网络版》，这款依然以动作角色扮演游戏为主题的作品将在PC、PS2和XBOX等3种平台上登陆。最让人感兴趣的是，这款游戏是一家名为游戏工厂的台湾公司制作的。此外，一直神龙见首不见尾的《家园Ⅱ》和《杀出重围——隐秘战争》也有了一段不长的介绍。虽然不能说这就意味着两款游戏上市在即，但至少，我们知道它们离开发完成多少更近了一步，也算是这个没有3A大作面世的淡季里小小的安慰。P



【数码GAME】

22%： 有传闻，眼见世嘉的不景气，EA打算买进该公司22%的股份。这被人们认为是EA有意收购的第一步。

4.088亿： 2003年1月31日止，Take-Two的第1季度纯销售额就达到了4.088亿，是去年同期的145%，由此公司挤身于顶尖游戏发行商的行列。

20%： 去年10月同Sammy合并，所带来的直接影响之一就是世嘉旧金山分部约90人的裁员，人事精简为公司的20%。

网游市场日趋饱和，业者力图结合更多行销媒体及游戏平台

刘言飞语

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

由于手机的使用率在台湾省青少年之间已相当普及，愈来愈多的厂商开始重视手机游戏这块市场。岛内游戏厂商中，大宇算是最早一批进入移动游戏市场的业者，并在不少人对开发手机产品仍持观望态度时，该公司就不断有新动作出现，例如在近几个月中陆续推出手机游戏《魔法士之神秘魔域》、大宇游戏酷下载服务、与电信业者远传及台哥大合推多款Java手机游戏以及推出PHS游戏《发达之路》等，并预计将在年底推出手机版的《轩辕剑》。另外，像以代理《天堂》闻名的游戏橘子，也投资了移动手机游戏公司，而智冠也有专门负责手机游戏营运的团队等。

不过，游戏厂商除了开发能通过手机下载的小游戏之外，也有人将线上游戏移植到手机上作连动设计，让玩家们可随时随地在手机上练功，然后再把练功的成果回传到网游系统中。最近在巴哈姆特游戏网站上所作的一项意见调查也显示，玩家们对伸延到手机上的RPG游戏接受度不错；只不过，网游与手机连动固然对玩家练功很方便，但如果没有节制地整天都用手机挂网练功的话，月底帐单寄来后，要付费的那个人可能会非常想哭。

另外，"资策会"市场情报中心的资深产业分析师表示，目前岛内游戏市场在网游部分已日趋饱和，相形之下，深度及完整性都更佳的单机游戏，可望能在今年内拉回部分玩家的心而达到19.4%的成长幅度，将超越网游的18%。此消息刊出之后，对某些业内人士来说的确是个好消息；然而，姑且让我们先把单机和网游在游戏性、玩家习性、制作及行销等方面的差异撇开不谈好了，在盗版问题未获有效改善之前，就算能有更多的玩家来玩单机游戏，这钱也不一定能全进厂商的口袋。同时，不少厂商对单机市场仍采取保守作风，倾向于选择具知名度、经典系列或名著改编之类的游戏，也就是说，短期内市面上的单机游戏可能还是较难见到令人耳目一新的特殊题材之作。

这两周来，台湾省还有另一件值得持续观察的事是《神之领域》这个网络游戏。《神之领域》在知名广告公司的操刀下，一波波广告不断在电视上出现，很快就打响了知名度而迅速窜上人气排行榜。这个由韩国3大游戏公司之一Nexon所研发的游戏，在台湾省是由数码戏胞代理（之前我们就曾提过，数码戏胞是由拥有丰沛影视娱乐资源的年代集团所转投资的，两者之间当然会有相当密切的结合）。继梁咏琪和F4之后，这一次数码戏胞又找来了正要发片的当红玉女偶像歌手蔡依林Jolin为《神之领域》代言。而Jolin的主打歌《看我七十二变》也搭配游戏角色制成了动画广告，经常在电视上播放。此外，Jolin也应Nexon之邀在韩国为《神之领域》代言，借此反攻韩国市场为日后进军亚洲国际市场铺路。像这样结合不同娱乐媒体而进行的流行文化行销，对年轻人的影响是既快又直接。虽然现在游戏的代言明星个个都很忙，不太可能真的每天都挂网玩游戏，不过未来有没有可能从网游出发而捧出新的偶像明星（甚至虚拟明星），谁也不敢说。附带提到一点，数码戏胞在今年内也会有代理单机游戏的计划，不禁令人好奇届时他们将会如何强力行销其单机产品。

在这期文章的最后，我要花一点篇幅来讲个比较不一样的，与体育活动有关的事。今年年初，台湾省体坛有一件大事，那就是中华职棒联盟与台湾职棒大联盟已正式签约完成合并。因为棒球向来是台湾人最爱的运动项目之一，所以这两大联盟的合并自然受到众多球迷们的关注。这件事怎么会和游戏扯上关系呢？话说游戏界的大厂智冠，多年前也认为台湾省人热爱棒球可以是个卖点，而从1993年开始陆续针对中华职棒发行数款单机游戏，并且分别缔造过不错的销售量。当时智冠的这些游戏也曾和中华职棒联盟签约，在游戏中使用联盟各选手的资料及肖像，进而成为这一系列游戏的一大特色。在去年年中时，智冠再度表示其旗下的东方演算将研发一款网络棒球游戏《棒球Online》，由于东方演算的总经理徐昌隆先生本身就是超级棒球迷，同时当年他任职智冠北研时，也正是《中华职棒》系列游戏的编程及企划，所以这款新的《棒球Online》到底能做到什么样的程度，就很令球迷玩家们关注。不过基于网络游戏的特性，据了解《棒球Online》的游戏重心，将从投打球员转移到策略性质比较重的球队经理角色上面。目前，东方演算已请到体育台专业球评担任制作顾问，并且也找来在金龙旗青棒赛中表现优异的球员及专业裁判进行棚内的动作捕捉录制工作——而后面这项动作，则不禁令人好奇：新的《棒球Online》是否仍会继续使用合并后的中华职棒大联盟官方资料及选手肖像（如果不行，想必许多球迷会非常失望吧）。不过换种角度来看，无论有没有职棒联盟的官方授权，只要游戏能开放自建球员数据功能的话，那么各地玩家就能自组球队或小联盟进行线上对抗，相信也会蛮好玩的才对。P

第九艺术

科技日新月异，人人都能将喷射战斗机降落在航空母舰上，或者轻松地击落敌机，至少在电子游戏的虚拟世界中是如此。在现实中，事情将大为不同。

——**评论员克劳迪娅·帕森斯于亚伯拉罕·林肯号上发表感喟**

我们对欧洲第一个礼拜的销售情况，非常非常感兴趣。

——**XBOX Live订单35万，微软销售与市场副总裁彼得·摩尔喜忧参半**

PS3及其"微处理器元"技术，将是一种新级别的科技怪物。没有什么比这项计划更能在两年之内发动一场革命性的进步了。

——**分析家理查德·杜亨利得知索尼PS3相关计划后如此评价**

本刊特稿

仙剑奇侠传叁

——轮回缘起之章

■《仙剑奇侠传叁》主企划 王世颖



神秘乱入人物，不知是否和周边有关系？

上期跟大家澄清了一些《仙剑奇侠传叁》的谣传，其中有讲到“仙三”开发的时间，其实早在2001年初，“仙三”就已经在正式筹备之中。我想大家对于“仙三”从筹备到开发的内幕一定十分感兴趣，现在我就跟大家讲讲自己的亲身经历……

啼声初试

2001年3月13日，对于“仙三”来说是个最重要的日子，就在这一天下午，“仙三”第一次研发会议在北京软星的会议室秘密召开了。

参加会议的人不多，只有姚仙、张毅君总监、张孝全总监和我等寥寥数人。当时两位张总监已经受命组建上海软星，并担任主要管理职务，因此“仙三”在上海做已成定局。另外已经确定的事情就是“仙三”会采用3D表现，演绎一个全新的故事，这是早在1999年《仙剑95版》攻略发售时姚仙就郑重承诺过的，他当时说：“若二代以王小虎和忆如作为主角来做故事的起头，那注定又是模仿一代的一个少年带着一位身世可怜又神秘的少女到苗疆千里寻母故事的翻版，这种新瓶装旧酒的做法并不可取……”可见姚仙对“仙剑”、对玩家的态度都非常认真，只不过事情的发展并不全如他良好的初衷而已……

最先讨论的是世界观。当初做“仙一”时，姚仙年纪轻，行业经验还没有达到现在炉火纯青的地步，“仙剑”的世界观基础比较单薄。经过8年的积累，姚仙一上来就亮出他深思熟虑的完整世界观体系，说到兴起之处，还不断在白板上勾画草图。姚仙的规划如此周密，我们大家当然只有洗耳恭听的份。顺便说一句，姚仙的美术功底可不一般，“仙一”的很多人物都出自他的手笔，发现了吗？月如、香兰、秀兰、梦慈这几个姑娘的头像很相似呢！其实其他几个都是落选的月如，幸好姚仙及时找到了月如的感觉，完成了定稿，不然“仙剑”的女孩要跟《天使帝国》一样多了……

轮回流转

会议上讨论最热烈的就是剧情，姚仙坚持不能沿用一男三女的模式，因为“仙一”之后，模仿的画虎之作太多，如果我们自己还要沿用，实在对玩家不负责任。最终我们决定采用两男三女的结构，周围再增加一些重要旁支，构成两条感情线交织的复杂多角结构，当然还要照顾到不同种族，这是“仙剑”核心精神的体现。

大家希望男主角和“仙一”一样，还是普通男生的类型，犹如邻家男孩，乐观、聪明，也有普通男孩的弱点和小毛病，和李逍遥一样出身平凡，没有任何国仇家恨的包袱，但有一颗不安于平凡的心和不平凡的机遇。姚仙是很具有平民意识的人，坚持要主角出身低微，一番讨论下来，最终主角景天出身为当铺伙计，精于计算，擅长鉴定古董，有一点点贪财，身份和个性一结合，人物立刻活了。至于女主角，为了和男主角对比，自然就将她设计成出身名门，背负恩怨的类型。第二女主角和“剑”有关系也是大家一致同意的，既然叫“仙剑”，自然少不了剑的存在。之后大家展开头脑风暴，提出了大量设计点和剧情桥段，之后的“仙三”剧情轮廓基本

游戏类型	3D角色扮演
制作公司	上海软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年暑期
编辑期待度	♥♥♥♥♥(4.5)



女主角之一龙葵设定1.0版

上是从这些之中提炼整合出来的。

至于故事的基调，大家也一致同意不走纯悲剧路线，而“抉择”就成了“仙三”的第一个关键词，多分支、多结局，玩家可以根据自己的喜好选择伴侣和结局。当然也不会是轻松路线的喜剧，凄美、轻愁、惆然、三生石上的旧精魂、红尘来去的归期，这些意象构成了“仙三”的基调。当时“轮回”这个主题还没有浮出水面，直到完成剧情大纲之后，那种生生世世的爱恋一下子便被提升为最鲜明的亮色，在因果中辗转的因缘不正是轮回吗？游戏的另一个关键词是“欲望”，欲望是人行为的原动力之一，即使善的欲望，用恶的手段实现，结果也是恶的……

承上启下

由于“仙三”采用全新的故事，所以如何继承一代也是我们讨论的重要主题，首先是物品、装备、武功的延承，其次是代代单传的女娲族女子，无论是温柔如水还是沉静如渊，对情感的炽烈都足以燃烧一切。蜀山仙剑派，在一代中有相当的戏份，而锁妖塔几乎是最具知名度的场景，还有5颗灵珠也很受玩家的喜爱，这些都必不可少。至于世界观，“仙三”是整个“仙剑”系列承上启下的关键。

系统方面大家也是想法多多，首先是加入动作游戏的成份，人物不仅仅能走能跑，还能跳、爬和御剑飞行。装备的成长与养成这次也讨论出了个基本想法，能够成长的剑这样一个系统实在是和“仙剑”这个名字非常相称呢！姚仙很在意游戏后期金钱方面的平衡，在这方面提出了很多想法，所以我们“仙三”就有了当铺经营、投币铠甲等有趣的系统。



复杂的人物关系图

上海狂徒

上海软星成立，我和“仙三”其他主创人员挥别了北京，来到上海。

第一版剧情大纲很快完成了，姚仙基本满意，但他对于这份大纲的评价是“一锅麻辣烫”，过于激烈紧张了，和“仙剑”唯美抒情的基调未免有些不合。张毅君总监也是狂徒企划出身，见我不能很好把握狂徒的精神实质，一时技痒，也下来写了一版，最终结合两版的优点，完成了最终的定稿。接下来一切都还算顺利，很快企划大纲完成，美术、程序也就位开始工作，“仙三”启动伴随着上海软星的正式成立，一切都代表了一个良好的开始。

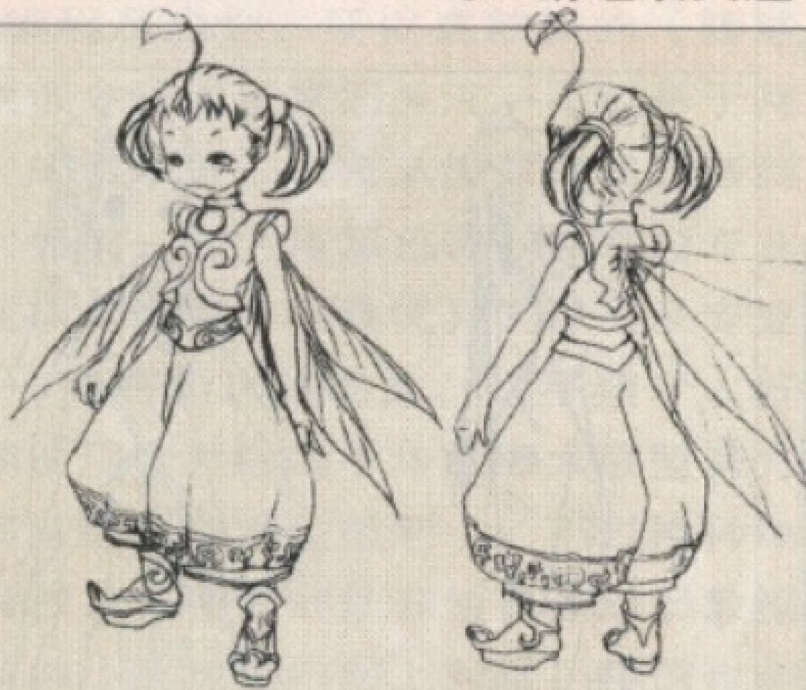
十年一剑

从姚仙最初开始开发“仙一”，到“仙三”预计的发售时间为止，整整10年的时间。少年子弟江湖老，当年被李逍遥的情感世界感动过的懵懂少年今天有些已经成家立业了，但对“仙剑”的情感、对游戏的热爱却未随着时间的流逝而改变。在“仙三”开发团队中，大家也都是这样，是因为“爱”才加入到这个队伍，也希望通过游戏，让我们的“爱”获得更多的共鸣。

开发进行到现在，已经到了内部测试阶段，游戏的雏形已经展现，也是大家最忙碌、压力最大的时候。“仙二”发售后，我们都在关注玩家的反馈，希望能根据玩家意见对产品进行修改，尽量满足玩家的要求。我们深知，游戏开发环节上任何一个看似微不足道的疏忽，在玩家眼里都是游戏的全部。看到有些玩家节省下餐费购买游戏，发现游戏有这样那样的问题不能运行，而说出永远不买正版的气话时，我们心里非常难受。玩家购买游戏原本希望得到快乐，而现在得到的是失望和愤怒，这和游戏存在的价值完全背道而驰。压力是动力的源泉，我们不能保证大家对“仙三”会100%满意，但我们可以保证，“仙三”会给大家带来快乐，绝对不会让大家失望。所以，请收拾好你的信心，亲自来看一看我们“狂徒上海制作群”的成果吧！这可是我们呕心沥血，历时两年打造的巨作哦！

想要了解“仙三”角色设定的趣闻和名字的由来含义吗？请继续关注下期吧！P


迷宫设定


女主角之一花楹设定1.1版


女主角之一紫萱设定1.0版

游戏是我一生的梦想

——《仙剑奇侠传叁》主策划王世颖访谈

■本刊记者 鸦嘴兽

正在紧张工作中的王世颖。

看了这两篇有关《仙剑奇侠传叁》的前瞻文章，相信大家对于这款游戏都有了一个大概的了解。但是如果我告诉你，《仙剑奇侠传叁》的主策划是一个只有20多岁的女孩子，你是不是会感到惊讶呢？借到上海参加暴雪见面会的机会，记者对王世颖（以下简称“王”）作了一次专访。

大众软件： 能否请你介绍一下自己的情况？

王： 呵呵，其实也没什么好谈的。我祖籍辽宁，应该算是北京人，1996年大学毕业，专业是地理。我从小就很喜欢电子游戏，家里从FC开始，几乎拥有所有的主机。我觉得游戏很适合自己的性格，我喜欢那种虚拟世界的吸引力，在现实生活中所无法实现的种种愿望，都可以在游戏中实现。

大众软件： 作为游戏的策划人员，你一定很喜欢文学，但是为什么选择地理作为自己的专业呢？

王： 对，平时我很喜欢文学创作，在大学里写过不少东西。选择地理专业也符合我的性格，因为我很喜欢到处游玩，学习地理可以让我有很多这样的机会。这个专业对于我后来从事游戏创作也很有帮助。

大众软件： 大学毕业之后，你是怎样一步步走入这个行业的呢？

王： 我毕业之后就进入了北京智冠公司，承担了《武林外史》这款游戏的策划工作。但是智冠的风格是技术主导型，什么事情都由程序员说了算，策划反而成了附庸，因此做得不很开心。1997-1998年我在前导公司，担任过《水浒传之聚义篇》的主策划。前导解散之后，一度怀疑过这个行业的前景，不知道自己是否应该继续在这个行业里坚持做下去。中间自己开过公司，开发了一套恋爱养成游戏《情人节》，这似乎是大陆第一套恋爱养成游戏。互联网红火的时候也搞过网站。后来还是觉得能够把自己的爱好当成职业，是一件很幸福的事情。因此在2000年8月，我加入了北京软星公司，担任《仙剑客栈》的主策划。

大众软件： 作为一个年轻的女孩子，承担这么重要的一款游戏的主策划，你是否感到很有压力？在“仙三”的剧本方面，姚总主要做了哪些工作？

王： 压力当然很大，不过公司既然让我来担任这个工作，就说明我是具备这个能力的。在“仙三”的开发过程中，姚总主要做了两件事情。第一是决定采用3D技术，第二是构建了游戏的完整世界观。众所周知，“仙一”作为姚总的早期作品，并没有如《轩辕剑》那样的庞大世界观体系，因此姚总总希望在后来的游戏补上这个不足。《仙剑奇侠传网络版》体现了姚总的一部分想法，“仙三”应该说在世界观方面显得更加完整。另外“仙三”的剧本在2002年6月定稿，其间姚总做了大量的审订工作，有些地方甚至是逐字逐句地修改。

大众软件： 你自己对这个剧本的要求是什么？

王： 首先是希望“仙三”能够继续发扬“仙剑”系列的传统特色；其次希望它不会使“仙剑”失色；最后是让玩家满意。

大众软件： 在这次暴雪见面会上，有玩家对大宇公司提出了批评，认为大宇没能像暴雪那样坚持走精品路线，推出的一些游戏品质不佳，你怎么看待玩家的这种意见？

王： 我认为中外游戏业不具有可比性。暴雪的资金和能够动用的资源远非大宇可比，有些时候产品的品质和投入是成正比的，如果我们的玩家能够更好地支持正版，我相信大宇有能力做出优秀的游戏产品。大宇是我心目中最好的公司。

大众软件： 你心目中的理想游戏是什么样的？

王： 这很难说，不过我觉得首先应该能够提供给玩家新的体验，其次我希望在游戏结束之后还能够给人留下悠久的回味。对于“仙三”来说，我希望大家玩完之后能有一种怅惘的感觉，这就是我所追求的目标。



关卡设计师正在调整迷宫。



《仙剑奇侠传叁》的美工。

记者现场试玩了一下“仙三”已经完成的模块，感觉它的人物造型和全3D画面还是很讨人喜欢的，画面风格淡雅宜人，可以任意旋转。不过战斗方面仍然没有采用即时制，游戏会切换到固定视角的战斗画面，类似于“仙剑”系列的一贯风格。在这里“仙三”还是有一些革新，采取了某种半即时制的设计，丰富了玩家在战斗时的战术设计。其实这些都是次要的，对于“仙剑”这种类型的游戏来说，剧本是最关键的因素，这也正是我们关心她的工作的主要原因。我们期望在她的剧本中能够得到一种全新的体验。P



剑侠情缘Online


剑网地图


剑侠网络版（MM版）截图


游戏界面

游戏类型	网络RPG
制作公司	西山居
发行公司	金山
上市日期	2003年6月
编辑期待度	♥♥♥♥♥

再续“剑侠”情缘，真实演绎江湖恩怨、武林情仇。

■晶合实验室 Suki

相信每一个新老玩家对《剑侠情缘》这一大作都不会感到陌生，当年西山居以一作闻名天下，而《剑侠情缘》也成为国产大作的典范，不知多少玩家都曾经沉迷于那个如梦似幻的武侠世界里。如今，西山居将此作搬上互联网，为玩家提供了一个更加富有挑战和吸引力的全新世界。

本作秉承一贯的武侠世界，以中国地理及人文环境为蓝本设计整个游戏的故事情节。沿用“剑侠”系列的背景，以南宋末年的抗金为主线，“剑侠”系列中的部分人物角色在《剑侠情缘Online》中也会以NPC的形式出现，而且《剑侠情缘Online》中的部分任务情节也会和以往的“剑侠”系列相连接。

在《剑侠情缘Online》中，分为正、中、邪三大阵营，玩家所熟悉的少林、武当、峨嵋、丐帮、昆仑、唐门以及翠烟、天王、五毒、天忍共十大门派都将在游戏中出现。

游戏中敌我角色、武器装备均具有“金、木、水、火、土”五行属性，遵循五行理论，彼此相生相克。不同角色只能学习与本属性相符的战斗技能，不同属性人物之间进行战斗时，也会依照五行生克理论而对一方有所偏重。

游戏还制作了大量的任务供玩家完成。这些任务分为门派任务、世界任务和自定任务三类。游戏除了在任务系统方面独具特色外，在整个地图场景的设计上也力图突出浓郁的民族特色、地域特征。因为游戏以宋金对战的历史为背景，在游戏中会出现四大区域、七大城市，制作者根据不同地区、城镇的特色采用风格迥异的描绘手法，不同地图间采用了自动拼接系统，实现了无限连接的巨大地图，在玩家面前展现了一幅辽阔的游戏场景。

《剑侠情缘Online》使用最新的Sword3Engine，采用全3D模式来表现游戏画面，加以透视功能和动态光影效果，大大加强了画面的真实感和震撼力。

游戏音乐则由西山居明星音乐制作人罗晓音为游戏量身定做，打造了20首以上的游戏音乐以及各种惟妙惟肖的音效，宛如天籁之音，遥遥传来，给玩家带来超凡的听觉享受。

除了一般网游中会出现的练功、升级外，在《剑侠情缘Online》中，玩家还可以收集各种奇珍异宝，学习打造等生活技能。

此外，合理的PK设置是一个网络游戏的生存关键。《剑侠情缘Online》中，新手上路，老手不能随意PK，当玩家进入城市或者非PK区，玩家的个人生命受到保护。这样一来，那些不想终日生活在刀尖上，只想“悠然见南山”的玩家们可以专心做自己想做的事情，而不必担心会有人前来打扰了。

最值得一提的是，现在的网游，大多为外挂所累，一心升级的玩家常常因为没有使用外挂而落在那些“投机分子”的后面，而制作者为防止这种不公平的事情发生，采用独特的客户端命令验证机制，从根本上防范恶性外挂，加之不像引进的韩国网游那样，由于是本土开发团队在国内进行研发，这样就能够保证在最短时间内通过修改程度来解决外挂问题，以保证多数玩家的利益。

当然，游戏的特点还有很多，像加入了帮派争夺战、任务战等大规模战斗，以及加入了天气、日夜等变化，在此不一一赘述，目前，《剑侠情缘Online》前期规划共有4个版本，每个季度进行一次更新。版本更新将以“剑、侠、情、缘”这4个字为基础，像在今年夏季即将推出的第一个版本主要以“剑”为游戏的主要线索展开，而紧跟其后的第二个版本当然是以“侠”为主游戏的主线了，以此类推。

通过以上几个游戏亮点部分的介绍，我们不难看出，《剑侠情缘Online》无疑会成为今年国内玩家关注的网络游戏之一。

破天一剑

破天一剑——龙魂传说

■北京 虎皮



创世之初，宇宙混沌无序，当太极八卦盘将天地定位后，产生了以紫微星为中心的太初宇宙，整个宇宙由明的创世之神和暗的逆天之神平衡维持。

以紫微星为中心的太初宇宙历经了无数时光，18星宿上的生灵互不干涉，各自繁衍。然值天道轮回，时逢紫微星转暗，创世之神黯然消陨，缺少了紫微星光彩能量的世界，光明的力量逐渐削弱，逆天之神强大的黑暗能量开始膨胀，四天王、四方神、12圣灵护法在逆天之神的威凛和诱骗下，先后迷失本性成为傀儡。从此宇宙中天地无光，时光乱转，次序混乱。

只有人极星在创世之神的元神守护下没有陷入逆天之神的黑暗笼罩，但人极星上的人们并不知道他们的祖先是创世之神，也不知道创世之神留下的偈言，只是恶劣环境激发着蕴藏在他们身上的天神记忆，他们每个人都有太极八卦盘中封禁的某种神奇力量，他们不断同骚扰村庄的怪物战斗，神奇的力量不断加强，剑仙之灵慢慢开始滋生……

已往的记忆在不断被唤醒，在人极星上，《破天一剑》的故事跟随着创世之神的指引，不断地继续着、探索着，火龙刀的传说也由此开始了。

传说人极星上的一位痴情女子，静静地坐在汉罗村口等待她的爱人。他离开已经很久了，他是这一带出名的铁匠——“九天”，是受创世之神点拨的人。他曾经汇聚闪电的力量打造出第一把雷光刀，而打造一把火龙刀则是他毕生的心愿，为了这个心愿，他离开了她。



他找到火龙魂，但要把火龙魂注入到雷光刀里还需要一些其他辅助材料，那就是集齐世间所有种类的宝石每样各一块，还有天仙水和七色龙牌。

终于，在神墓的底层，他合成了真正的火龙刀！那是怎样的一把利刃，无数火焰围绕着刀身，隐约的龙吟是火龙的长啸！那一刻，整个神墓为之震颤了！

但这不是终结，那神墓墙壁上细密的小字暗示，这世间有种东西可以激发火龙真正的力量，那便是银牌！

20年的光阴转瞬即逝，她终于等到了他的归来，但他每日钻研将银牌合入火龙刀的方法，无暇顾及其他。对她来说，他回来与否根本没有分别。她病了，当期盼一生的希望骤然落空，谁能受得了呢？当病情越来越严重，她知道自己不行了。在生命走到尽头之前，她用所有的力气和时间来诅咒，诅咒诸神，诅咒火龙刀，诅咒银牌，直到死去，她仍泪流不止。



眼泪在地上聚集起来，缓缓流向银牌堆放的地方，将一部分银牌浸湿了。他仍然没有发觉，他已经成功地将银牌一块块加入到火龙刀里，那刀的杀气正一点点增长。可是这一次，当他随手拿了一块银牌加入火龙刀，炉火却忽然间灭了，那火龙刀刹那间如同雷鸣，再看，只剩一把雷光刀了。

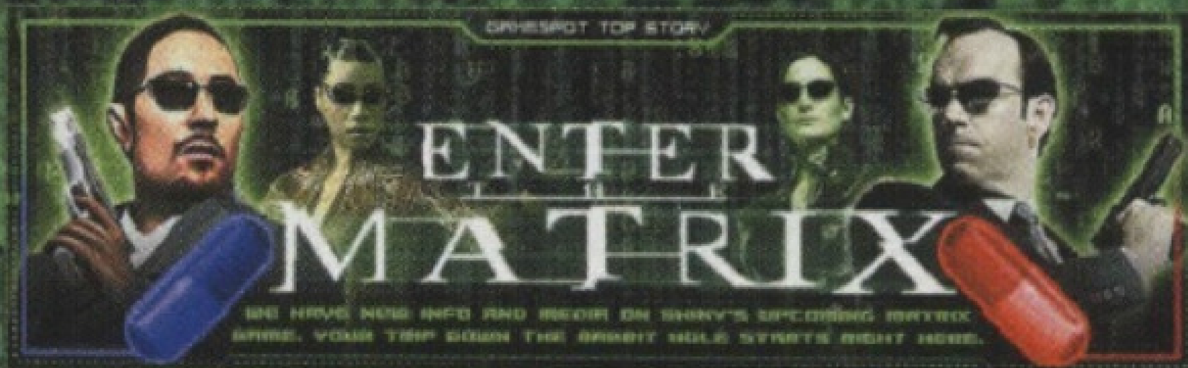
他发疯似地寻找火龙刀，却只在雷光刀旁找到了火龙魂，这东西破刀而出，再次陷入沉睡。他终于明白了。那带着诅咒的眼泪浸过了那些银牌，也浸过他的心，强烈的自责使他悲痛欲绝，这一次不再是因为刀，而是因为他的爱人。他抱着他的爱人一步步向村外走去，之后再没有人见过他，而他留下的那些银牌却从此散落人间。银牌分成两种，一种没有沾上诅咒的眼泪，它可以让火龙刀杀气倍增；还有一种就是被诅咒的泪水打湿，它会熄灭所有的火焰，让火龙魂再次沉睡。

“九天”这个名字在这个世界里绝对是如雷贯耳，可谁又知道，一代英雄的趁手利器火龙刀，毁在了一枚被眼泪浸透的银牌上。恐怕他自己也没想到，在拿到火龙刀之后，可能再没想过有一天火龙刀还会变回去。

九天将被载入破天史册，他的行动无疑也是一种壮举和一种摸索，尽管失败了，但他的精神值得钦佩！破天一剑的世界还有无数秘密等待英雄们发掘，谁会是下一个“破天”第一呢？！

游戏类型	网络RPG
制作公司	韩国Magics
发行公司	中广亚
上市日期	2003年3月中旬
编辑期待度	♥♥♥½

神兵利器还是旷世情缘，就在你一念之间……



黑客帝国 Enter the Matrix

■江苏 防弹手柄

1999年公映的科幻巨作《黑客帝国》以其深邃的主题、出神入画的特技效果以及令人眼花缭乱的高速摄影征服了所有电影观众。2000年初，曾经制作《孤胆枪手》(MDK)与《牺牲》而大红大紫的Shiny Entertainment公司开始接洽华纳兄弟制片公司，很快他们就顺利获得了相关授权。在以后的两年时间内，Shiny Entertainment将所有精力都投入到了这部游戏的开发中，今年5月，这条连接现实与矩阵世界的隧道终于要竣工了！


男主角尼奥普。

并非原创的情节 绝对原创的人物

故事依然发生在电影中梦幻般的矩阵世界中，两名身手不凡的男女特工穿梭于矩阵与现实两个世界，从最初了解事情的真相，到最终打破矩阵，将生活在电脑程序中的芸芸众生解救回现实生活中。Shiny Entertainment曾经与基努·李维斯、劳伦斯·费许本与嘉丽·安·莫斯接触，希望他们能够充当游戏人物的物理模特，由于3人皆有片约在身而只好作罢。于是制作方索性放弃了电影中的人名，他们原创了两个超酷的黑客——尼奥普与格斯特，用以取代影片中的男女主角。

在每关游戏开始前，就像电影中选择蓝色药丸还是白色药丸一样，你必须选择一名主角开始自己的旅程，不同角色的技能、关卡设定、场景，敌人出现的位置、Boss难度都不同。尼奥普高大魁梧、满脸的颓废，墨镜遮住了杀气腾腾的双眼，倒与香港影帝黄秋生有几分神似，他的特长在于力量与对重武器的使用。女主角格斯特拥有黑人血统，身着猩红色的皮装，头上也少不了那副黑客们专用的墨镜，她的速度与敏捷会给玩家们留下深刻的印象。在搏斗中，她的攻击频率与敏捷的移动可以补充攻击力的不足，而在重武器匮乏的早期关卡，她更是过关斩将的首选。



两种人物各自拥有两条不同流程但又互相关联的故事线，在制作组刚刚展示的可操作阿尔法版中，玩家将置身于一个富丽堂皇的古堡中，如果你选择尼奥普作为主角，那么游戏开始时你将置身于这个古堡的阁楼，尼奥普从阁楼爬上屋顶，再跳上阳台，在阳台、走廊与巨大的落地窗之间翻飞，手持一条木棍(游戏中最初级的打斗武器)与敌人战斗；如果选择格斯特，故事则开始于古堡内部，你将从门厅一直杀到二楼，与关底Boss决战，与男主角不同的是，女主角一出场就拥有一把贝雷塔手枪。

游戏类型	动作
制作公司	Shiny Entertainment
发行公司	Infogrames
上市日期	2003年5月
编辑期待度	♥♥♥♥

虽然人物造型比不上电影明星那么帅，但游戏情节却毫不逊色。

动作元素加特级效果汇聚终极暴力美学

游戏中的战斗分为搏斗、驾驶与枪战3种类型，在本次阿尔法版中总共演示了这样3个主题的关卡，制作者宣称打斗、驾驶、飞腾(指游戏中腾空时用以慢动作延长的时间)所占的游戏比重为70%、15%与15%。现在就让我们来领略一下这款互动版《黑客帝国》华丽的视觉效果。

游戏中的打斗动作尽管只需要两个键，但要配合不同的武器与方向键，仅一个侧身踢的动作就会有5种变化，PC版为了考虑玩家操控的不便，系统还会根据目前人物的处境，从玩家按键对应的招式中选择最合适的击打方式，例如当你背后有敌人来袭，就不必像游戏机版中那样用组合键发动


对付敌人犹如秋风扫落叶。

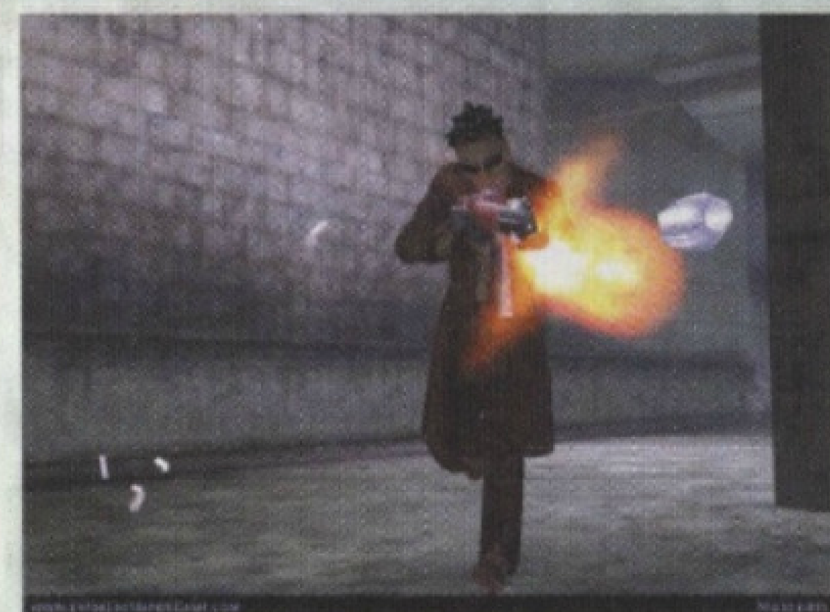

好经典的一踢。

转身旋风踢，仅使用向上的方向键配合“踢”就可以制服偷袭者。除了阿尔法版中演示的木棍，为了配合同期上映的《黑客帝国2：重装上阵》中的打斗风格，玩家还可以使用长剑、武士刀、矛、戟等冷兵器进行格斗，使用这些武器的打斗动作同样事先经过动作捕捉，人物总共会有超过100种的招式变化。

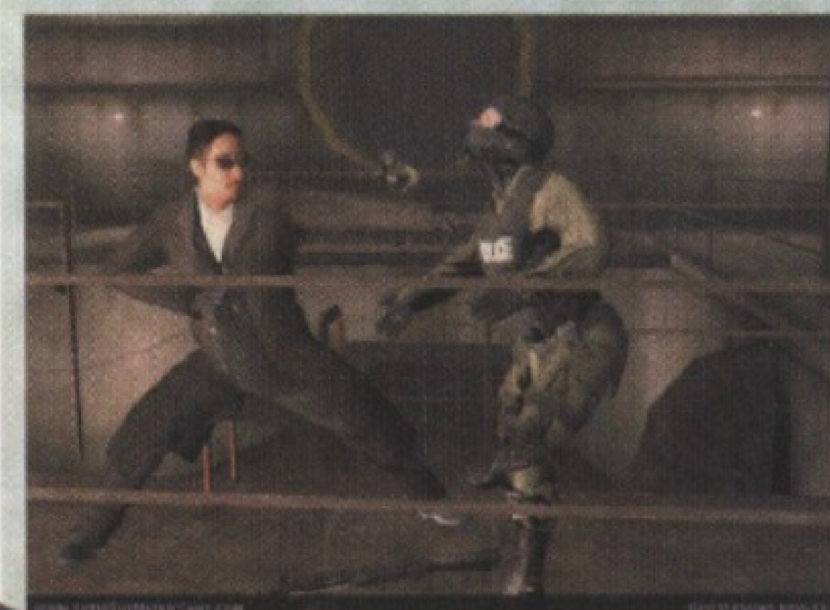
屏幕左边竖条是人物的HP，右边竖条则是众望所归的“子弹时间”特效，由于“子弹时间”被《英雄本色》制作者注册成了专利，游戏中将这个特效更名为Focus系统。每关开始前，这条Focus槽只有33%是满的，幸运的是它能够缓慢增长，漂亮地干掉敌人才是让它快速充满的最佳手段。此外，每关中都有一些可选Boss，不去招惹他们绝对不会影响剧情的发展，但你最好主动干掉他们，因为只有这样，Focus槽的自身容量才会变得更长。开始发动Focus之后，时间被延缓到现实的1/3速度，你可以在这段时间内做出正常状态下无法完成的动作，例如腾空后的一脚现在可以踢出“佛山无影脚”，如果你对落点把握得当，落地之后还可以冲着对方再来一通“无影手”，秒杀Boss绝对不是梦想。为了再现电影中的经典场面，游戏中发动Focus之后人物的滞空能力相当强，这时使用鱼跃动作，人物可以在空中滑行很长一段距离，如果旁边有墙壁，那么人物还可以使出类似《铁拳4》中的壁技来打击敌人。


耍酷。

从演示版来看，战斗中人物各种动作之间的衔接非常流畅，在城堡关卡中尼奥普靠近敌人使出投技，手上的棍棒会非常潇洒地收起，当将敌人扔飞之后，他会像《黑客帝国2》预告中的基努·李维斯那样摆出太极拳式的收招动作，而给霰弹枪装弹、扔掉M4的废弃弹夹、拔枪动作更是酷得令人折服。为了不让游戏成为又一个《英雄本色》，制作者不想让“慢镜”成为最重要的游戏方式，在Focus发动后，玩家并不是完全无敌的，敌人仍然会打到玩家，但你的速度要略微快过敌人，这样就为躲避袭击甚至避开远处射来的子弹提供了可能。当你射完子弹却被包围无法重装的时候，你只能硬着头皮拿起刀剑一类的辅助武器借助“子弹时间”去斩劈一番，必要时还可以发动缴械系统，夺下近身敌人的武器，或顺手抓个敌人当肉盾，在整个游戏过程中玩家不会被单一的游戏方式弄得枯燥无味。总体来看，这款游戏中的“子弹时间”并不是游戏主旨，而是衔接各种超酷动作的纽带。


子弹时间特效。

阿尔法版还展示了一个追车关卡与在“真实隧道”中的战斗。其中追车关设计得相当独特，一名主角驾驶，另一名主角上身探出车窗进行射击，身后是一大群尾随的警车，在类似GTA3中的虚拟城市中驰骋，该关卡要求玩家在规定时间内到达电话厅，以让男女主角从矩阵中全身而退。“真实隧道”中的战斗则更类似一个模拟飞行游戏，玩家操控自己的飞船与空间中出现的数据蜘蛛、数据追踪者进行战斗。看来，电影中的特色都在游戏中被完美再现。P

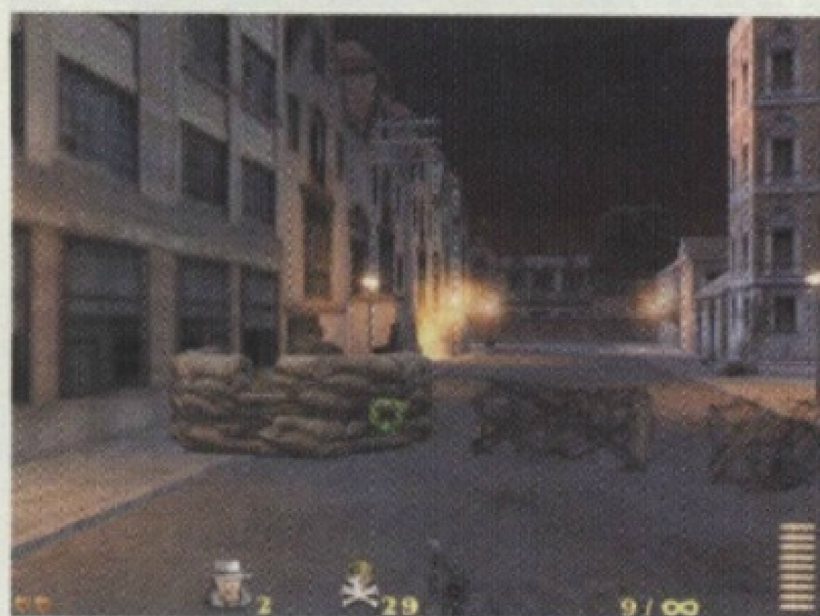

呵呵，这下舒服了吧。



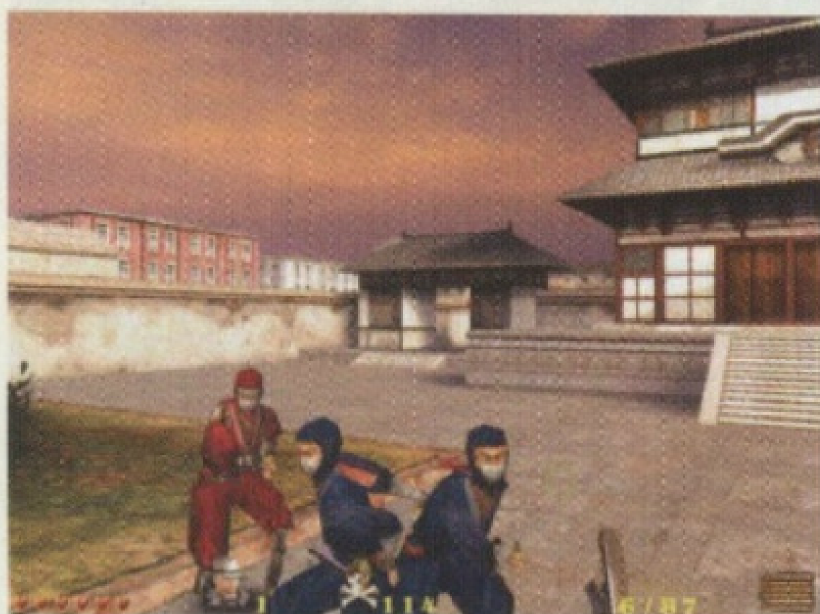
抗日——血战上海滩



■山西 龙神将







1937年8月13日，大上海的居民听见闷雷似的炮声骤然响起，一队队中国的兵马沿着街道冲向鬼子盘踞的阵地。"政府打鬼子了！"市民奔走相告，无不欢欣鼓舞。就在这一天，蒋介石调集嫡系中央军部队和桂系军阀部队近30万人向盘踞在淞沪地区的日寇发起进攻，第二次淞沪会战全面爆发了。参战的中央军全部德式装备，在轻武器方面全面领先于日本侵略军，一开始打得颇为顺手。可惜由于重武器和制空权、制海权全在倭寇手中，所以中国军队进展不大。就在双方僵持阶段，日海军陆战队在中方疏于防范的杭州湾地区登陆，淞沪战场全面崩溃，历时3个月的大会战以中国军队的败退而结束。淞沪会战虽然失败了，但中国军民在抗战中英勇献身，以自己的血为墨书写中华民族不屈的伟大精神于史册之上，足以让中华后世子孙永远铭记。

如今，中国人自己制作的第一人称射击游戏《抗日——血战上海滩》所描述的就是在这悲壮激昂的大时代背景中，一位深入敌后的孤胆英雄如何杀敌报国的故事——出身江浙豪门的华成龙散尽家财，组织民间抗日武装，出没于上海市区，用特种作战的手段消灭日寇。

在游戏中玩家所要面对的是如日本军官、步兵、机枪手之类的日本正规部队；动作敏捷、武艺精湛的日本浪人、忍者；还有那全身捆满炸药，搞"神风特攻"的敢死队员……面对潮水般涌来的敌人，别客气，杀吧！游戏提供了7种轻重武器供玩家使用，其中有我们从小在影视作品中熟识的毛瑟手枪"盒子炮"、狙击步枪、捷克轻机枪和巴祖卡反坦克火箭，至于那挺著名的马克沁重机枪更是对付大群敌人的有效武器。最后的关底Boss是日军海军大将长谷川清，历史上此人指挥日本海军第三舰队的陆战队与航空队，数次血洗江南，对中华民族犯下了滔天罪行，别放过他，让他尝尝中国人民正义子弹的味道！

背负着沉重历史的《抗日——血战上海滩》也没忽略最重要的游戏性问题。FPS游戏的成败与否更多表现在图像质量和声光效果上，这款游戏所使用的3D引擎改良自《大秦悍将》，改进集中在提升了光影效果和相关的编辑器，使玩家可以在游戏中看到逼真绚丽的火焰、爆炸和烟雾效果。此外游戏中采用了随处可见的即时光照效果，这在之前的国产游戏中都没有出现过。为使玩家"耳目都能一新"，制作者在游戏音效下了不少功夫，当大上海的天空飘起雨丝时，没人会想到这是数字合成的声音。

游戏共有16关任务，全部都发生在上海市区。为了制作真实可信的游戏场景，游戏制作人员3次赴上海进行实地摄影摄像，用大量的历史资料在游戏中再现了1937年的旧上海风貌。从外滩、虹口大剧院这些声名遐迩的标志性建筑，到联合教堂的一个小角落，无不惟妙惟肖。其他细节的表现上，如街头散布的沙包、油桶；敌我双方针锋相对的标语；晾着"万国旗"衣物的民居小巷，都散发出30年代的独特氛围。大上海1937，那是怎样一种在战火中挣扎的"花样年华"！

游戏类型	第一人称射击
制作公司	欢乐亿派
发行公司	洪恩软件
上市日期	2003年3月
编辑期待度	♥♥♥½

举起大刀向鬼子们的头上砍吧……







宠物王Online

■北京 水袖儿



太古时代，整个世界一片浑沌，至高神雅瓦即在此时诞生在米索里亚大陆。像女娲一样，雅瓦感到这个世界仅仅有自己一个人有点无聊，于是创造了光明之神普西拉、黑暗之神瓦苏奇、风之神索尔、水之神赛得娜、地之神塔姆兹、火之神阿格尼6个神明来陪伴他，同时帮助他更好地发展他所创造的这片大陆。这6位神明各负其责，将世界初创时的未开化大陆变作一片生机勃勃之境，草木繁茂、百花齐放，各种生物也遍布各地。慢慢地，这6位神明按各自区域、性格的不同，化分为6个不同的种族。

就在世界渐入正轨时，这6位神明彼此间却开始了明争暗斗，终于导致这片一度和平光明的大陆变成战火纷飞的熔炉。虽然经过若干年时间，战火熄灭，人类诞生，世界重新回到发展的道路上，各种先进的科技知识百花争鸣，但黑暗的势力也开始复苏……

这款卡通风格的《宠物王Online》虽然有着非常传统的故事背景，但整个游戏风格却轻松有趣。玩家在大陆上的冒险旅程可缺少不了宠物相伴的哦，相信那些被《石器时代》、《魔力宝贝》吸引的玩家，有一个很重要的因素就是希望自己能够拥有一只与众不同的小宠物，那么在《宠物王Online》里就可以随心所欲地育成各种可爱的小宠物了。



游戏一共设计了超过200种之多的宠物，每种宠物都有十分详细的性格设定和分类属性、元素属性，加之或伶俐可人或憨态可掬或忠厚老实的外形，想不让自己爱心泛滥还十分困难呢。在游戏中，宠物也会跟着玩家一同冒险，并且随着经验值的增多而长大、升级，直到变身为更加强大、华丽的高级宠物。

在这成长的过程中，爱心与耐心这两样必不可缺。玩家可以通过游戏中设计的“心情泡泡”系统来了解宠物现在的心理状态，而通过特殊的养成接口可以看到宠物目前在卡片中的活动情形，并进行喂养、清便便等与现实生活类似的行为，享受与宠物互动的乐趣。当然，如果你对它置之不理，将来可不要希望危难时刻它会挺身而出哦。



看着自己的宠物一天天长大，可不要整天把它关在家里，不外出活动可没办法结交适龄的伙伴，到了一定年龄，宠物们也需要自己的家庭了。玩家可以收集不同宠物来增加配对的乐趣，通过“遗传属性技能”来设计出一个心目中完美的宠物。

制作者为体贴玩家，特别设计了一套自动训练宠物的系统，只要玩家和指定的NPC老板对话，就可以由他带领宠物去升级了，而且还可以打工赚钱，哈哈，这下子不就是白送玩家外挂吗？

宠物不仅可帮玩家赚钱，还能在关键时刻为主人提供帮助，游戏所创的助攻系统使玩家可以通过场外点击来完成“特殊强化技能”的使用，让宠物在危难时刻显身手，给予敌人致命一击。

为了使战斗节奏适中，制作者选择采用半实时制的战斗模式，这样既避免了回合制浪费时间的弊病，又不像即时制那样惊心动魄，更不必担心其他玩家会抢怪蹭经验，真可谓一举多得。

《宠物王Online》采用了2D精心雕琢的画面，再适当配以3D炫丽的特效、华丽的魔法、紧张的战斗，呈现给玩家一个别开生面的“宠物世界”。P



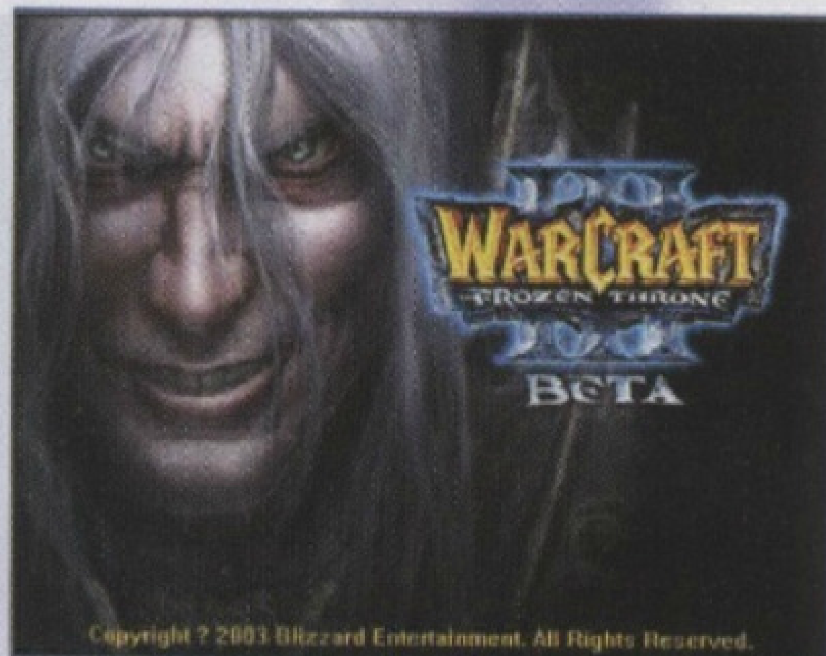
游戏类型	线上养成
制作公司	第三波戏谷
发行公司	第三波
上市日期	2003年4月
编辑期待度	♥♥♥♥

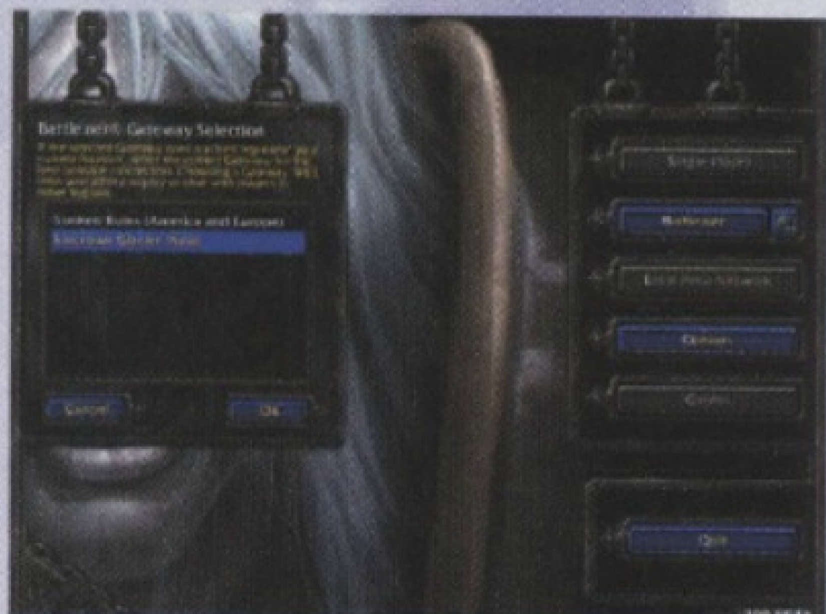
看来颇有与《怪兽总动员》大比拼的气势哦…



《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》Beta测试初体验

■湖北 SoZ.Berserk


Arthas 将是《冰封王座》剧情的主角之一。


图中可以看到单人游戏和局域网选项均被屏蔽，Battle.Net 也只分为两个区域。


设计华丽的地穴领主。

游戏类型	即时战略
制作公司	Blizzard
发行公司	奥美电子
系统配置要求	PⅢ500、256MB内存、GeForce2 MX400 硬盘容量700MB
编辑推荐度	

Blizzard从2月上旬就为《冰封王座》的测试进行了全球范围内的测试员征集工作。截至3月初，全球有10万多《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》的正版拥有者报名参加，最终获得测试资格的却仅有1000多人。由此可见《冰封王座》是多么受到玩家的期待。笔者有幸在第一时间内获得测试的CD-Key，下面就讲一下笔者初次接触《冰封王座》的感受吧。

进入游戏，连接上Battle.Net之后，首先可以看到聊天室有了一些变化，右侧的频道名单栏增加了Clan分页，允许玩家自定义建立战队。不过要求频道内有超过9个玩家同意邀请，因为目前参加测试的人员比较少，无法满足要求，所以这个功能笔者一直无法测试。

其次，在Play Game的选项旁边增加了一个Quick Play Game的按钮，能够使用上次设定好的Ladder选项（使用种族，优先地图）进入Ladder Game而不需进入Play Game页面进行再次选择。

笔者选择了自己最熟悉的Human准备开始搜寻一个Ladder Game。接下来看到的变化是Ladder Game的搜寻方式，搜寻开始时会再次跳回Chat Room，搜寻时间将在屏幕的右上方显示，而不像原来停留在Play Game的选择页面。这样改变的好处在于搜寻游戏的同时仍然能够和当前频道的玩家进行短暂聊天。在这个搜寻游戏的短短过程中，我们就能发现Blizzard在一些小细节上真是下足了功夫，真正做到了体贴玩家。

进入游戏后，电脑随机选到了一张Sunken Ruins地貌的地图。这是在《冰封王座》中新增的一种地貌，它是位于Kalimdor和Azeroth之间的一连串群岛，具有类似于热带玛雅的风貌。树木换成热带的棕榈树，其间生活了很多两栖类的生物。在游戏过程中，笔者发现新兵种单位的加入从根本上改变了原有的战术，不过笔者在这里重点讲一下游戏系统方面的变化。

首先，在《冰封王座》中几乎所有的兵种价格都比原来减少了15%，玩家可以节省资源来购买一些物品。建筑的造价略有调整，此外，建筑的建造时间也有不同程度的缩短，常用的建筑（如：Human的Arcane Sanctum）建筑时间减少了10%。不常用的建筑（如：Undead的Slaughterhouse建筑时间减少了20%）。而且玩家在下达建造指令之后，会在将要建造建筑的位置出现一个透明模型，方便玩家进一步下达建筑的指令而避免建筑位置之间的重叠。

其次，物品的作用被大大增强。玩家自建商店出售的物品一般都能弥补本种族的缺点，发挥本种族优势。物品增多了，英雄仅有6个物品栏就不够用了，而且如果每次购买物品都需要英雄亲自实施，英雄也就沦落成为运输工具了。所以在《冰封王座》中，每个普通地面单位都有2个物品栏，能够携带物品，但不能使用，而且普通单位就可以在任何商店购买物品(包括自建和中立商店)。因此新的单位生产出来之后就能立刻购买物品携带给英雄使用。战场上拣到多余的物品也可以让这些不同单位帮助携带。但携带物品的单位一旦被杀死，它所携带的物品就会掉落在地面上，任何人都可以拾起。


玩家下达建造指令之后，将要建造建筑的位置将会出现一个透明的模型。


每个普通的地面单位能够携带两个物品。




新增的 Magic 攻击方式和 Unamored 护甲类型多用于魔法部队。

在游戏系统方面，增加了单位Ethereal的状态，处于这种状态的单位能够避免敌方的物理攻击，而单位本身也无法进行攻击，但仍然可以使用魔法技能，当然也可以受到对方魔法技能的伤害。在攻击方式上，增加了 Magic 攻击方式。大多数魔法单位都是这种属性的攻击，而且这些魔法单位的攻击力也被大大降低。在增加 Magic 攻击方式的同时，魔法单位还增加了 Unarmored（无护甲）的护甲类型。这种护甲也是为魔法单位设定的，能够减少 Magic 的攻击伤害，而容易被穿刺和攻城武器造成额外的伤害。

《冰封王座》攻击类型和护甲类型效果一览表

防攻	轻型护甲	中型护甲	重型护甲	建筑护甲	英雄护甲	无护甲
普通	150%	1 00%	100%	50%	100%	100%
穿刺	75%	100%	150%	35%	50%	150%
攻城	50%	100%	100%	150%	50%	150%
魔法	100%	200%	100%	35%	40%	50%
混乱	100%	100%	100%	100%	100%	100%


Troll HeadHunter 可以升级为 Troll Berserker，拥有的 Berserk 技能能在牺牲防御力的前提下提高攻击力。

此外，每个种族对原有部分单位都有一些增强和调整。这项改变从根本上杜绝了种树这种畸形战术的存在，而且增加了能够提升Moonwell魔法容量和恢复速度的升级选项；猛禽德鲁伊的Cyclone魔法现在能够被驱散了；Orc 的地堡能够加固升级，使它拥有更多的 HP 和变成建筑护甲；猎头可以升级为巨魔狂战士，在牺牲防御力的前提下提升它的攻击力；Undead 可以通过升级使 Crypt Fiends 潜入地下躲避对方的攻击，还可以让 Necromancer 每次召唤出来一个骷髅战士和一个骷髅法师。

中立势力也有很大的增强。新增的 Tavern 可以雇用到第三方英雄，并且可用一倍的价格立刻复活在战场上死亡的英雄。从地精船坞中可以购买到船舶，用以在岛战地图上进行运输。

操作界面上，任何建筑里的研究项目都可以加入生产队列中，这点在《混乱之治》中是不允许的。而且在建筑或者技能完成之后，屏幕上都会出现相关的信息提示。小地图右侧新增的“黑暗面具”野外生物指示器能够根据野外Creeps群能力的不同，用大小不一的图标显示Creeps的位置，使玩家在第一次接触某个地图时就能了解每个Creeps群的位置和能力，决定MF的路线。


Orc 的地堡通过加固升级可以获得建筑型护甲和更多的 HP。

在战斗中，按下 Alt 键将以条状显示屏幕上所有单位的生命值。按下“[”可以只显示友军的，而按下“]”只显示敌人。现在可以将多个种类的建筑编入同一个编队，利用 Tab 键进行切换。对于 Orc 的地堡、Night Elf 的金矿，不需要点击就可以看出有几个单位进入其中。而且现在点击对方的英雄可以看出对方英雄所携带的物品，从而决定战斗中的目的和方针。

总结初玩的感受，复杂是笔者最大的体会。《冰封王座》拥有比《混乱之治》更复杂的兵种、魔法、物品、系统和操作，这就在提高游戏可玩性的同时大大增强了普通玩家上手的难度。虽然目前很多计划中的元素都未对玩家开放，单位和技能也在不断调整中，但它让我们对正式版的《冰封王座》产生了浓厚兴趣和深切期待，相信它会像《母巢之战》一样延续原作的辉煌，创造不朽的传奇。P


新增野外生物——巴哈姆斯。

遨游星际的战鹰
《自由枪骑兵》
FREELANCER

■游侠 天奕（本刊特约作者）

总评 89



极度紧张刺激的潜入体验，平衡的关卡设计、真实的互动体验、多人联机模式的首度加入。

过高的游戏难度，引擎设计不良，硬件要求过高，游戏音效设计失败。

● 制作	Digital Anvil
● 发行	微软
● 载体	CD×1
● 类型	太空模拟
● 语言	英文
● 环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★

在印象中，开发历时很久的游戏，几乎都以失败告终。从RPG的《创世纪IX——升腾》到动作射击的《大刀》，这些当初炙手可热的作品大多令人颇为失望！至于那部《永远的毁灭公爵》，估计公爵先生可能"永远"都不打算出来混了……当曾在2000年勇夺大奖的《自由枪骑兵》（以下简称《自》）终于于今年3月问世时，笔者对这部耗时四五年才开发出来的作品，不由得怀疑起来：它会不会像其它开发得很久的游戏那样，列入负面榜样的名单呢？经过一番体验后发现，虽然它在某些方面有点过时或不成熟，但在总体上，开发者成功地塑造了一个融合射击战斗、角色扮演、贸易经营等多种要素于一身的新型太空模拟游戏。

何谓自由枪骑兵

随着游戏龄的增长，我们似乎已越来越不关心游戏的背景设定，不过无论是在游戏开发上还是出于我们自己对游戏的了解上，这都是必不可少的，《自》也自然无法免俗——人类在23世纪发生严重的分裂，一部分人乘坐星际飞船离开地球，飞赴遥远而陌生的Sirius星系。经过800年的繁衍生息，远航的人们已渐渐忘记了与地球之间的恩怨；相反，基于"有人的地方就有江湖"的真理，Sirius星系中的人分化为多个不同的派别，为了权力和资源，继续演绎着阴谋与斗争。当一座中立的太空贸易站被神秘势力摧毁时，玩家作为一名独立的雇佣战士，开始受聘卷入对该事件的调查，并继而发现隐藏于幕后的巨大阴谋……看了以上背景介绍，诸位能猜出"自由枪骑兵"这个名词是指什么吗？其实用现代的话说得好听点是自由战士，说得通俗点就是职业杀手；不过在游戏中不是用枪，而是驾驶太空战机进行战斗。与《家园》史诗般的风格迥然不同的是，《自》几乎完全侧重个人的战斗体验，为此所作的背景氛围的营造、故事情节的发展、角色等级的提升等等，都是围绕这一点而进行的。从而，玩家将真正感受到自由翱翔于太空、击毁成群敌对目标的快乐，至于行动是对是错，则属见仁见智的"自由"范畴了。

战斗：不求动脑但求动手

近年来的欧美游戏，大有轻内涵、重动作的倾向。许多标榜人文内容丰富的游戏，未能成功融入主流玩家群。而以《暗黑破坏神》为代表的作品，则将玩家从繁多的阅读内容和深刻的思考中"解放"出来，让人在简单的杀戮、不断的升级中获得满足。虽然《魔兽争霸Ⅲ》之类的作品重在需要智慧和思考的战术对抗，但对于一部游戏的开发商而言，保持与主流趋势的合拍而不是与id、暴雪这样的巨头去竞争，无疑是一条更为稳妥的商业之路。为此，越来越多的作品开始淡化情节、内涵的营造，而去突出不求动脑但求动手的战斗因素，这其中包括创造了《异域惊魂曲》的黑岛工作室，他们的《冰风谷》系列和由微软发行的《地牢围攻》，就是迎合这股潮流的产物。

《自》亦是如此，单人战役分为主线和支线两部分。主线的情节性很强，一个目标紧接着一个目标，推动玩家的游戏进程；不过玩家在主线中所做的事情，绝大部分都是战斗，战斗，再战斗！对付不同类型的敌机敌舰，必须使用不同的攻击方式，找出它们的弱点，或者用某种能量盾来加强自己的防御，以抑制敌对势力的特殊优势。



游戏起始画面。


在星球基地里进酒吧和交易商店。

所有的行动都是以作战为中心的，主角的升级是为了能使用更先进的武器装备，与NPC的对话提供作战线索，通过贸易赚来的钱，更是直接用在购买武器装备上。至于支线情节，玩家虽然更为自由了，但其实所接的任务，从消灭某股势力到护送某艘运输船，基本上全是战斗型的，至今还没发现有通过对话就能完成的任务。到了多人模式，玩家的自由度更高，不再受到在同一星球中只能升一级的限制，最高可升至38级，这使得玩家能操纵很多在单人战役中无法使用的武器装备，但这些仍然是围绕战斗进行的，即使你想单纯地做一名贸易商人，也必须招募足够多的雇佣战机来护航和为自己的舰船装备上各种武器。玩家将像普通的FPS游戏那样，用W、A、S、D4个键来操纵战机的移动，用鼠标来确定飞行方向和开火。游戏界面上设计了几个按钮，方便玩家在编队飞行、自由飞行和朝目标自动飞行之间切换。在激烈的战斗中，玩家所要做的事情很简单，就是找到目标并朝其开火，在这一点上它颇像一部射击游戏的太空版，只需手眼协调，无需动脑费神。可以说，无论在什么模式下，如果你想避开战斗来玩这个游戏，那么就最好别玩它！


单人战役的过场动画显得太多了。

有限的RPG和贸易因素

《自》在重战斗的基础上，加入了一些角色扮演的因素来增加玩家投入战斗的乐趣，包括角色等级、武器等级、派别倾向。玩家通过战斗，其飞行员等级一步步提升，这种提升并不带来角色攻防属性的提高，也不意味着玩家在战斗中有更高的胜算，而只允许玩家能购买更高级的武器装备。玩家在战斗中仍须靠寻找目标、瞄准射击的方式作战，节奏依然很快，准确度全在瞬间的感觉，和角色的等级毫无关系。其次，游戏背景中所精心设计的多个派别，对玩家有友善和敌对倾向的指数，玩家在游戏中所参与的行动，必然导致为某一派别服务而打击到另一派别，由此导致后者对玩家敌对情绪增加，最终可能发展到必须除掉你而后快的地步。这是游戏中体现“自由”的一个很独特的方面，玩家在支线任务中，可能面临许多这样的选择——是帮助某一派别，还是打击它的势力，这完全取决于玩家自己。当然，作为行为后果的某种补偿，玩家能利用游戏中的设计，通过暗中贿赂的方式来消除敌对派别头目对你的敌视，从而消除遭到赏金杀手袭击的潜在威胁。不过，各派别之间的地盘和势力是固定的，也就是说，是静态的而不是动态的，都固定为那么几个星球，这和《晨风》那样的开放式RPG相比，实在是小巫见大巫。


阅读新闻，了解游戏中的情况。

游戏中金钱的作用也是有限的。由于玩家不断面临越来越强大的挑战，必须在不断提高自身等级的同时，更换更为先进的武器装备，而升级的费用都是相当昂贵的。贸易是游戏中赚取金钱的一个很有趣的补充，它颇像《大航海时代》，在一个星球（城市、港口）买入某种货物，到了另一星球（城市、港口）后卖出，赚取差价。不过，做纯粹的贸易商是没有意义的，因为钱在游戏中并没有什么额外用途，赚再多的钱，如果角色等级不够，那么也不能购买先进的武器，所以，贸易和RPG因素一样，也是为游戏的灵魂——战斗来服务的。


战斗开始！

遨游星际的自由战鹰

《自》本是《银河飞将》的缔造者Chris Roberts所要雄心勃勃创造的全新的太空模拟游戏，但出于技术等多方面的原因，最终的成品在经历长时间的开发后，并没有达到最初设想的层次，许多设计未能付诸实现。而且如此长时间的开发过程，使得游戏的图形，虽然看起来比《家园》在色彩上更为丰富，不过仍有过时之感；脚本化的过场动画亦有过多雷同之嫌。总的来看，虽然该作的单人战役蕴涵了丰富的情节，但其实它是一部不怎么需要用脑的动作射击游戏，价值的取向对你来说是无所谓的，而在太空中击爆一架架敌机才是游戏的快乐所在。


朝任务目的地高速飞行。

像007一样行动

《秘密潜入2——隐秘追击》



■云南　善良的大灰狼



总评 87


极度紧张刺激的潜入体验、平衡的关卡设计、真实的互动体验、多人联机模式的首度加入。


过高的游戏难度，引擎设计不良，硬件要求过高，游戏音效设计失败。

制作	Innerloop Studios
发行	Codemasters
载体	CD×2
类型	第一人称射击
语言	英文
环境	Win98/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★


IGI军火库武器一览。

人类的心理总是很难琢磨，身处危难年代总盼望安宁生活的早日到来，但真正过上了安宁平静的生活又重新渴望起对于惊险与刺激的体验，当然和平的年代是不可能轻易出现重大危机事件的。让每个人都来感受惊险与刺激，同时人们对于自己能力的估量也使得这种对于刺激的渴望只能停留在幻想中，但这并不妨碍精明的好莱坞造梦高手创造出大堆的危机巨片来满足人们的需要，于是在我们的眼前也就诞生了无数个动作英雄。与电影一样，同样在造梦机器的电脑游戏中也出现了类似的角色，而我们今天要说的，正是时下最为出色的一个：大卫・琼斯。

秘密才能潜入

大卫・琼斯这个名字，对于绝大多数玩家而言，绝对是陌生的，但如果说起大卫・琼斯所属的秘密行动组织IGI，则相信很多玩家马上明白。作为IGI组织的精英特工，大卫・琼斯在时隔3年之后再度出现，一场牵涉全球范围的黑市军火交易也成了本次的主题。说到第一人称射击游戏，最容易让人联想到的就是孤胆英雄的枪林弹雨大战，受此影响，每当玩家开始此类游戏，最潜意识的反应就是开枪射击，但当年就曾以秘密潜入而为人瞩目的大卫・琼斯显然并不想将如此简单的技巧作为自己3年历练的成果，于是更加严格的潜入考验成了本次游戏带给玩家最大的挑战。正如游戏的名称所标识的一样，玩家的任务是潜入，而潜入的前提就是秘密，正是基于这样的设计，游戏中玩家的枪声只要一响，马上会听到敌营中警报接连响起，士兵纷拥而出，让人不禁怀疑是不是回到了《盟军敢死队》的年代。

除了枪声之外，敌人的尸体、莫名的受伤、玩家行踪的暴露都会引来一场恐怖的骚动，而这也让很多之前笑傲江湖、号称英雄之辈的玩家在游戏中被打得抱头鼠窜，苦不堪言。从此点来看，《秘密潜入2》相比时下同样号称潜入行动的《细胞分裂》与《合金装备2》并不逊色。而且《秘密潜入2》中的潜入很多是在室外开阔地带或庞大的建筑物内使用远距离微声武器和利用各种自然界中的物体为掩护完成的。相比《细胞分裂》或是《合金装备2》精确细腻的室内潜入作战完全不同，这也让《秘密潜入2》有了独立于其它游戏的特色所在，也正是凭借这一特色，无论你之前是否玩过《细胞分裂》或《合金装备2》，《秘密潜入2》都具有再度投入的

价值，你可能在遮挡物多的室内作战中是把好手，但面对几近空旷少遮挡的室外战场，生存的几率还有多少呢？

难度是个问题

由于强调游戏中射击的爽快操作感，因此绝大多数的第一人称射击游戏的难度都不高，只要按照游戏所提示的任务路线前进，加以小心时时存盘，就算没有任何的攻略秘技，通关一样只是时间问题，但《秘密潜入2》却是个例外，当年前作关卡中不能存盘的恐怖设计曾让无数英雄人物竞折腰，本次游戏虽然没有那么变态，但通过笔记本电脑进行上传/下载的存盘设计中仅仅的5次存盘数量依然让人感觉有些过分。由于只进行了存盘次数限制，而没有限定存盘的地点，通常第一次进行游戏的玩家很难把握住究竟什么地点应该进行存盘，于是游戏中合理利用存盘机会也就成了大家伙讨论的心得热点之一。

与大多数的同类游戏一样，《秘密潜入2》提供了容易、普通、高难3等难度选择。但就算是容易难度，敌人的聪明与强悍依然让人汗颜，虽然不敢肯定游戏中敌人的AI是同类游戏中最强的，但起码它可排在前三名以内。敌人枪法很准，手雷用的也很厉害，最强的是还会在地上翻滚同时进行射击，并且与玩家一样，敌人也懂得及时补充弹药，子弹用过后他会躲到安全的地方补充完成后再出来和你打，甚至具备了真人的基本常识智能。在此之外，游戏的关卡设计也为游戏难度的提升创造了不少条件，任务有很多开阔地或大型的建筑物，可供隐蔽或作为掩体的障碍物不多，同时游戏中也没有提供完全的黑影一类可隐蔽的地方，这些都为完成任务带来了很大的困难，所以建议新玩家第一次选择“容易”难度进行为宜。

真实是一大优点

真实已成为现今第一人称游戏所极力追求的目标，但实现这一目标的游戏却是寥寥可数，所幸《秘密潜入2》的表现让人满意。说到游戏中的真实，最明显的一项莫过于武器携带的限制，很多同类游戏都把玩家当作军火库，于是身上同时背10多种物品的情况毫不鲜见。鉴于此，本次游戏中对于武器携带数量非常严格，同类武器只能携带1种，而且很多情况下玩家的默认武器设置只有3种，而游戏中可使用的武器总量却是几十种。在几十种武器中选出最常用的几种来携带，有时并不是件容易事，特别是当玩家本人有狂热收藏倾向时。任务是推动游戏剧情发展的固定设计，或许是为了体现本作秘密潜入的特质所在。游戏中的任务也加入了一定的解密要素，只会动手不会动脑，并且英文不佳的玩家在游戏中会有一定的难度，好在难度都在可接受的范围。而且正是这种带有一定解密要素的难度让人可真正感觉到是扮演特工人员在行动，而不单纯是个杀手或屠夫，相比不久之前那款打着詹姆士·邦德007大名，但实际上却只会做开枪射击的游戏实在是好得太多。也因此，虽然大卫·琼斯与007毫无关系，但如果真要评选时下电脑游戏中最像007的一个，大卫·琼斯无疑以他的行动证明他才是最佳的侯选。

引擎尚存问题

相比同期出世的《细胞分裂》，《秘密潜入2》的运行配置要求要低一些。尽管低了一些，但游戏对于电脑硬件的苛刻仍然让人感到遗憾。游戏吃内存的功夫绝对一流，游戏进行过程中，如果玩家的内存配置不是很高，那么游戏会越打越慢，甚至直接跳出，而游戏恰恰又限制了关卡的存盘次数，因此玩游戏时，经常不得不退出又进入，以避免内存过载，导致无故死亡。按理说，硬件要求如此之高，那么画面表现应该对应提升，但很可惜，相比它的1代在画面表现上并没有脱胎换骨的变化，DX8技术中最具代表性的环境凹凸贴图技术和像素渲染技术在本作中没有被大量使用。游戏中的水面效果虽然使用了部分特效，但反射出来的倒影却完全不对，相比室外场景的美丽，室内场景只能用朴素来形容，这也让之前玩过《虚幻Ⅱ》和《细胞分裂》的玩家很容易产生失望的感觉。

作为当年大获成功游戏的续作，《秘密潜入2》不仅继承了前作走红成功的优点，更将秘密潜入的特性发挥到了一个新的极致，虽然不敢说它能超越《细胞分裂》或《合金装备2》的水平，但就目前来说，它绝对是大家可放心购买收藏的一款佳作。 P



不要怀疑，不是显卡不好，是游戏的任务都发生在天气黑黑的情况下。



采用类似三角洲式的地图识别系统，可以方便地查清敌人的位置。



丰富的武器让人大呼过瘾，可惜的是每次只能携带少少的几种。



举手还是反抗。



破坏是特工人员的工作之一。

嚼得越久才会越香

龙战士Ⅳ BREATH OF FIRE

■游侠 阿凌

碰到一款优秀的角色扮演游戏，就像在酒吧里偶遇一杯佳酿，喝下去以后，回味悠长，不由得大叫一声："老板，再给我添一杯！"但往往接下来的结果是，得到的却是一杯白开水，一口气喝下去，什么味道也没有，只能解解渴。能再次喝上一杯好酒真是不容易的事情，这也是为什么《龙战士Ⅳ》如此弥足珍贵的原因。

关于CAPCOM《龙战士》系列的前几部作品，笔者不想涉及得太多。一来有骗稿费的嫌疑，二来众多的资料有可能让一般的玩家因噎废食，所以索性抛开以前的东西，只对本作就事论事。

对于一款角色扮演游戏，如果不能读懂它的剧情，那么游戏的精髓已被浪费了一半。在时隔3年后的今天，《龙战士Ⅳ》从PS平台跳到PC平台，语言也变成了本土化的中文。突破了语言的屏障，使得它与国内玩家的亲密接触成为可能。《龙战士Ⅳ》的风格与Ⅲ代（注：Ⅲ代国内也出了中文版，对日文有畏惧的玩家可放心品尝）相比有了很大改变。虽然游戏的主角还是以龙和尼娜来命名，但只是代表贯穿《龙战士》系列的一个线索，他们在本作游戏中却与Ⅲ代存在很大差别。用游戏制作人员的话来说，"如果主角相同并做相同的事，那么不就变成完全与上部相同的作品？"所以游戏制作人员在设定游戏及设计时，潜意识中就在不停地提醒自己要有变化。这些变化延续和提升了游戏的品质，但同时也增大了游戏的难度。

总评 84




曾经的大作，经历数年也不能磨灭其经典，汉化水平有提高，值得一试。


画面一般，难度偏大，不适合初级玩家。

● 制作	CAPCOM
● 发行	育碧
● 载体	CD×1
● 类型	角色扮演
● 语言	中文
● 环境	Win98/Me/2000

画面：★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

关于剧情

整个故事是从尼娜和葛雷穿越沙漠开始。满屏黄沙所营造出来的阴郁画面让人不由得陷入沉闷，而身为主角之一的龙也是沉默寡语，更让人的心里后压上一块石头，沉重得喘不过气来。如果不是有尼娜的话来穿针引线，连笔者都快郁闷死了。玩过Ⅲ代的玩家都知道，尼娜本是一个恬静文雅的女孩，或许，这是本作刻意为重塑尼娜活泼性格所作的铺垫？而龙的性格却是变化不大，这也正符合游戏的副标题——不变的人。人，不变？说起来十分容易，但又有哪个人能真正做到？人不是孤立存在的，人在改造外部世界的过程中也同样被外部世界所影响，这是一个互动的过程，也可以说是人的宿命。真正能做到不变的，也就脱离了人的束缚，那就是神。这就决定了在本作的游戏世界中，龙是作为神一样角色而存在的。

而且，龙的故事还不是唯一的重点，另一位角色弗乌尔同样为故事发展的中心，但他与龙却是两种不同的形态，走的也是不同的剧情路线。龙和尼娜是沿着寻找姐姐和……的路线前进，弗乌尔却从一开始就被追杀，一路逃亡。两条路线从游戏开始就在玩家手中交叉切换，虽然还是以龙的路线为主，但过早的场景切换，再加上


通过武门镇的诅咒之地。


静悄悄的水坝让龙一行人十分纳闷。


用马斯特的技能，可以无限得到苹果。


这家伙说盗贼在东边的街道，但同最初的情节一样，要出城！

寥寥可陈的对话，使得弗乌尔一线的剧情迷雾不消反长。经验值不够的玩家很容易迷惘其中，但对于沉溺于CAPCOM这种把戏的玩家，却宁愿被吊足胃口。

关于画面

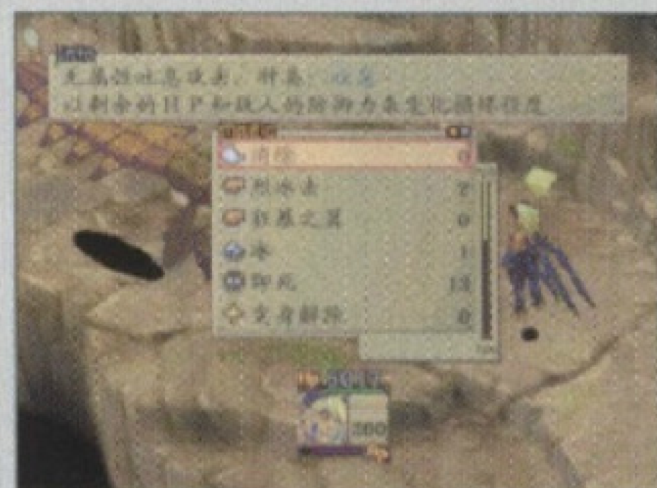
虽然CAPCOM在家用游戏机业内举足轻重，但对于将家用游戏机名作移植到PC平台，仿佛显得心有余而力不足。《龙战士Ⅳ》最大的败笔在于画面。游戏的3D场景及动画水平顶多给予一个中等的评价。虽然2D画面的精细度也不能让人满意，但比起3D造型来，还是要养眼得多。笔者很不能理解的是，BOSS级敌人都采用难看的3D造型，还不如普通敌人的2D造型可爱。至于那些画面方块百出的必杀技效果，还是不提为好。一般来说，在电脑上的游戏都是屏幕越大、显示分辨率越高越好。虽然《龙战士Ⅳ》也提供了极高的分辨率选择，但区别却不大。对于拥有大屏幕显示器的玩家，笔者建议用小窗口模式来运行游戏，这样人物的锯齿就不会那么明显。


看，这就是触发情节的时候。

三维画面的移植可谓重大失败，但有着动画效果般的二维画面却被原汁原味搬入PC。从Ⅲ代我们也可看到这种可爱讨巧的风格，而且动作表现得十分流畅。游戏制作人员在设计中使用了多种风格的图解和设计，最后综合出这种既有亚洲风格又有欧洲风格的画面。随着主角来到不同的城镇，街上的居民不仅有着完全不同的外形和着装，而且还有不同的种类。要知道，这是一个神幻的世界，所有的生物都可以和平相处。被玩家忽略的可能还不仅仅是这些细微的设计，被玩家所操纵的角色还会因为各自性格的不同而表现出大量的小动作。细致，算是给游戏画面追回了1分。


用木桶堵住通道后，就能抓到这家伙了。

关于系统


变身后的弗乌尔有很多种特能。

不仅是在画面上考虑细微，在游戏的流程中，CAPCOM花了大量的功夫来维持玩法的多样性。同时这些特点在一定程度上也增加了游戏的难度。

特技是龙战士系列延续的卖点。在游戏中，玩家必须善加利用每个角色的特技才能顺利过关，比如葛雷的推箱子、马斯特的铁头、尼娜的飞翔等。特技在游戏中的重要性大大增强了耐玩性。拜师系统是从Ⅲ代开始出现的新特点：通过投入不同师父的门下可任意改变能力增长的取向。但要注意的是，每个师父收徒都有一定的条件。钓鱼是在游戏进程中起到重要作用的迷你游戏，这是比较成功的范例，甚至可以说没有钓鱼就不是原汁原味的龙战士。从Ⅲ代开始，钓鱼就完全独立成为颇有趣味性的迷你游戏。收集图鉴、记录挑战等，都为游戏增加了耐玩性。除此之外，在流程中还有许多必须经历的迷你游戏，这种不拘泥的风格在游戏中大量使用，趣味性十足。

回味前些时间玩的《仙剑奇侠传二》，《龙战士Ⅳ》与其相比，可谓分别是中式RPG和日式RPG的典型。看看目前某些中式RPG的走势，一个比一个容量大，像注水猪肉一样，把水分榨干以后就会发现实际的内容并没有多少。有些期盼了数年的续作，不仅不能达到以前的水平，甚至有所退步。而对于《龙战士Ⅳ》来说，尽管现在看来它已有些过时，但制作者们所表现出来的认真态度和游戏本身的可玩性都让我们无法给它一个太低的分数，套用米卢的口头禅——“态度决定一切”，那么，国内游戏开发者应该好好反思一下了。



细胞分裂 SPLINTER CELL

■品游轩 苹果熟了

汤姆·克兰西是公认的军事小说名家，近年来著作颇丰，且无一不畅销于欧美市场。《细胞分裂》就是根据其最新小说改编的第三人称动作游戏，自去年在XBOX版本上取得不错的销量，并获得E3官方颁发的最佳动作/冒险游戏奖项后，UBI SOFT的Montreal工作室再接再厉，于今年2月开发出了它的PC版本。《细胞分裂》采用当今电脑游戏技术领域的最高端引擎之——《虚幻2》增强型引擎，以高质素的画面和流畅的操控感凸显了游戏的动作性，加上紧张刺激的故事情节和扣人心弦的音乐音效，让人一旦染指便欲罢不能。游戏故事以美国中央情报局（CIA）两名密探在格鲁吉亚共和国的离奇失踪为引子，让美国国家安全局第三梯队的特工Sam Fisher（萨姆·费希尔）堂堂登场。这位始终穿着夜行服的美版“詹姆斯·邦德”堪称迄今为止电子游戏中身手最为了得的男主角。起先介入此事尚不知道个中蹊跷，但随着调查的深入，他辗转于格鲁吉亚第比利斯市、里海海域、美国维吉尼亚州兰利、缅甸仰光等地区，与各种敌人周旋，完成桩桩艰苦卓绝的任务，最终发现并摧毁了格鲁吉亚共和国总统Nikoladze企图称霸世界的阴谋。

总评 89



制作	Montreal
发行	UBI SOFT
载体	CD×3
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Win9x/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB RAM
显卡：32MB以上3D加速卡
硬盘：2.1GB

第一关 第比利斯

时间：2004年10月16日

地点：格鲁吉亚共和国第比利斯市老城区

CIA密探Madison和Blaustein于2004年10月相继在格鲁吉亚共和国失踪，安全局总部决定派遣Sam Fisher前去调查二人下落。Fisher的第一站就是格鲁吉亚首都第比利斯市（还记得以前中学学过的课文《第比利斯的地下印刷所》吗？）。需要事先提醒各位的是，对于那些被打晕或击毙的敌人，一定要将他们扛到暗处藏好，否则将有可能导致游戏无法进行下去。

这天夜里，Fisher悄然出现于第比利斯市的一处庭院中，前面的铁门外不时有行人走过，对面二楼还有个家伙在走廊上散步，先不管他们。从院落中的梯子爬上屋顶，揭开一个天花板盖子，跳下去，猫腰穿过阴暗的通道，借助通道末端的水管爬上去。从这里可见对面的楼房大火熊熊，头上有一根斜拉绳索，跳起用手抓住绳索，顺势滑下去，进入着火的楼房。冲进走廊，发现四处火势猛烈。往走廊前面走，经过旁边房间绕过走廊的火堆，下楼，发现楼下的走廊烧得更加厉害，好在走廊上有一根水管，跳起抓住水管往前行。通过烧塌的楼道后同样穿过房间进入另一端的楼梯，往上重新回到刚才的楼层，在这里的一个房间里传来呻吟声，赶紧上前，原来正是要接头的Thomas。伤得不轻的他用尽最后气力告诉Fisher有关线索，然后就一命归西了。这时整栋楼房已经有些摇摇欲坠了，Fisher赶紧打开身后的房门，见对面唯一的出口已经被滚滚黑烟掩盖，于是戴上夜视镜，进入这个房间，尽快找到出口，开门冲出去。



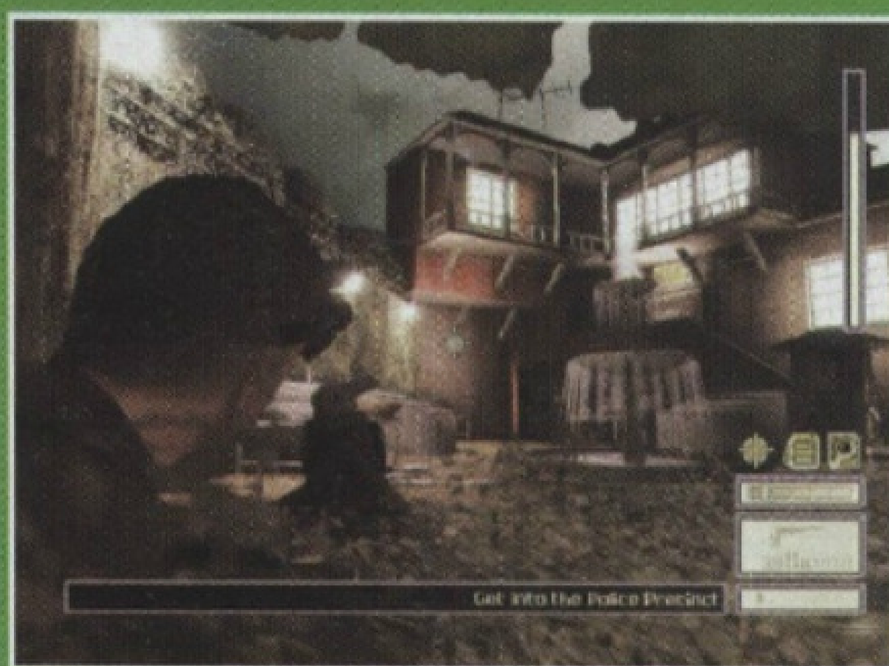
出来后穿过走廊，从漂亮的铁艺栏杆缺口跳到对面，继续前行，来到一个雅致的小院子。蹲在阔大的植物叶下等一会儿，院落中会出现一个敌人，待其走近时将他一枪干掉。然后从房子右侧的窗户跳进去，同样迅速干掉里面的一个敌人。不要对着客厅那巨大的16:9电视机发呆，搜索里面的房间吧。在卫生间里可以拿到医药箱，在最里面的房间发现墙壁上挂着一幅似乎有些诡异的油画。果然，在油画后面藏着一部电脑，在上面可以查获密码“091772”。使用密码打开身后的房门，出去来到阳台，在阳台一侧抓住斜拉绳索滑到对面的屋顶。屋顶的一侧有扇小门，进去后发现是电梯间的顶部。抓住中央的电梯钢缆滑到电梯顶，打开电梯天花板跳进去。往前走，使用开锁器打开门出去，看见前面路上有两个警察在喝斥一个醉汉。悄悄从旁边的阶梯下去，在阶梯下使用成龙式的两段跳，高高跃起后攀上去，就可以通过刚才有两个警察的地方了。再往前行，来到一个中央有喷泉景观的广场，在广场铁门的旁边有一块绿化带，这里隐藏着一个地道。弯腰





进去后，在里面可以得到医药箱和弹药，最关键的是在这里的电脑上又得到一个密码“5929”。爬出地道，发现刚才紧闭的铁门打开了，但先不要贸然出来，小心有巡逻的警察。避开警察后，通过铁门往里走，街道上有几个行人，还有万万不能惹的警察，利用地形甩开这些人，不要暴露自己的行踪。最后来到一个外墙上有着巨大五角星的地方，这就是第比利斯市警察局。

翻越围墙进入警察局的院子，从前面的阶梯下去，使用先前获得的密码“5929”开门进入。走廊上一个警察在巡逻，待他进入房间后再猫腰慢慢前进。除了这个警察，在其旁边的房间里还有一个警察，把他们全部干掉或者打晕都行，切记不要让他们触发警铃，多次报警后任务即告失败。然后沿走廊继续向前，进入一间停尸房，中间停放着两具尸体，这就是失踪的两名密探。在门口先把里面墙壁上的监视器打爆，然后用枪逼着那个法医查问一些情报。用枪托砸晕法医后，回到走廊继续前进，来到警察局前厅，待前面有一个市民出去后，再把值班室的警察干掉，然后从一侧铁栅栏后进去，上楼梯是一间有着不少电脑的大办公室，这里有两名警察，在他们按下警铃之前迅速拔枪结果其小命。进入里面的房间，干掉最后的一名警察，使用电脑获取资料后，马上回到刚才经过的警察局前厅，出大门就会有一辆面包车前来接应。



随时提防隐藏的危险。



要寻找的密探已经变成了尸体。

第二关 格鲁吉亚共和国国防部

时间：2004年10月16日

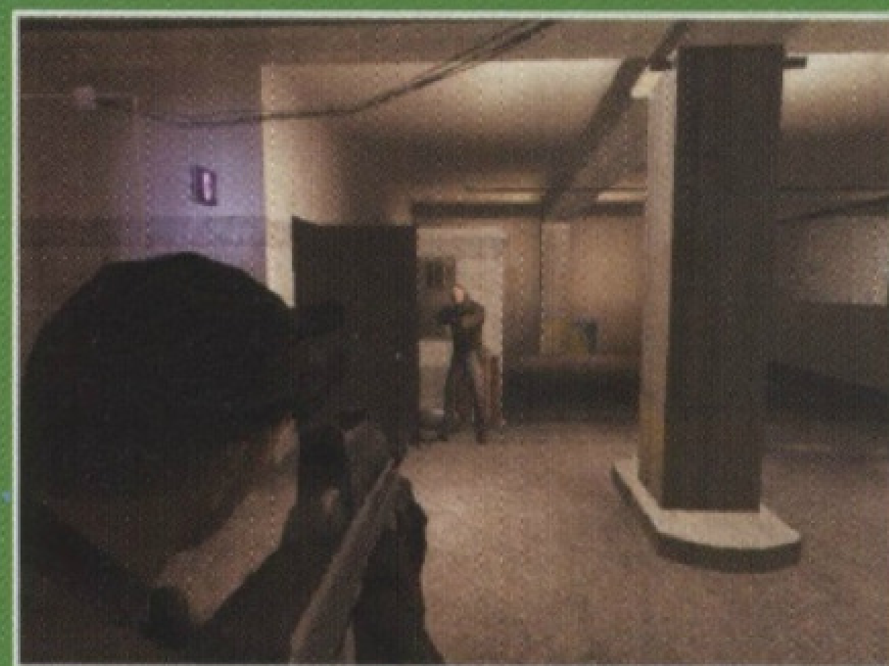
地点：格鲁吉亚共和国第比利斯市

通过上一关的任务，发现两名CIA密探的死亡和格鲁吉亚共和国总统Nikoladze大有干系，密探们可能察觉了总统非常机密的东西，所以招致杀身之祸。由于情报显示俄罗斯雇佣兵Vyacheslav Grinko将和总统在国防部会面，Fisher需要深入虎穴展开行动。

Fisher趁着夜色来到国防部大院楼顶，首先用吊绳拴住烟囱使自己降到三楼窗户处，跳进去。这房间里有几排书架，躲藏在最后一排后。这时会有一个警卫进来巡视，待他坐在书桌上看书时，从后面悄悄上去，勒住脖子把他拖到书架后打晕，然后打掉房门上方的的监视器。出门来到走廊，有两个警卫守在那里，待他们回头的空隙，溜进走廊中间的侧门，这里是通往地下停车场的楼梯。首先往上去，可以拿到一个医药箱，注意这里的上面还有东西，使用两段跳功夫上去，可以拿到一个医药箱和吊绳。然后往下面走，注意楼道里有一些监视器，打掉它们。到了最底层的停车场后，贴着左边的墙壁走，注意打掉沿途的监视器。走到尽头后，会发现一个大汉在角落里小便，这厮就是总统司机。悄悄走到他身后，用枪顶住其脑袋，威逼他说出总统的去向，审问完后将他击晕。沿原路返回，快要接近门口时会发现一名警卫，掏枪干掉他。再往上回到走廊里，干掉唯一的警卫，然后从前面的房门进去，使用开锁器打开这房间通向阳台的大门。进入阳台，发现对面的窗户打开了，跳上阳台栏杆，再用手攀住墙壁上的雨水槽，往那个窗户移动。到了那里，发现这是一个厨房，里面有两名厨师。跳进去后躲在案台下，这时会有一名警卫似乎听到一些动静而跑进厨房，马上起身干掉他。厨师们会吓得躲进冷库里，进去把他们打晕，不能杀死哦。然后往外走，发现处于大厅三楼，这里有弧形楼梯通向二楼和一楼，有3名警卫守护于此，只要有其中一人按下警铃，任务即告失败。在这里可以首先打死二楼的警卫，然后故意弄出一些



借助环境掩护，避开敌人视线。



与敌人对峙。



声响，一楼的两名警卫就会闻风而至，这样就可以把他们全部干掉。而后把他们的尸体搬到二楼两头的黑暗地方隐藏好，再去一楼大台使用电脑。使用后会有一名戴着红色贝雷帽的军官从楼上下来查看电脑，这时隐藏在后面的Fisher赶紧上前勒住其脖子强行把他拖到后面的一个玻璃门旁边。原来打开这玻璃门需要通过门口的视网膜扫描仪检查。待门打开后，打晕军官，进去打掉门上方的监视器，就可以到中央院子了。

刚刚进入院子里，就看见Vyacheslav Grinko和Masse交谈着走进对面的电梯里，拿出随身携带的激光录音器，跑到离电梯较近的黑暗地方，将录音器对准缓缓上升的电梯，录下他们谈话的内容。录音完毕后，马上打灭院内的路灯，这时会有几名警卫走过来，小心避开他们。待他们走远后，从前面的一处棚架上爬到二楼。这时又有人走过来，赶紧躲到电梯左旁边的小房间里，拿出光纤摄像头观察外面的动静，待情况合适时赶紧出来潜入电梯。乘电梯上去，出门往左，用开锁器打开这门，入内使用电脑获得资料。然后跳到桌上，往上看会发现一个通风管，跳上去，注意使用夜视镜。爬到通风管尽头，往下跳到走廊，把走廊尽头的监视器打掉，不要忘了拾取这里的医药箱和弹药。爬上一侧的梯子到屋顶去，屋顶有个烟囱，再次使用吊绳从这里下去，一直到一个窗口，从窗口往里看到有士兵在房间里。猛地踢碎窗户跳进去，干掉士兵，进去捡起他的包，里面有手榴弹，接着使用电脑偷取资料。这时耳边传来同事的警告，另外几名敌人正往这里来。寡不敌众啊，迅速翻出窗外，用手攀住边缘，暂时躲藏一会儿。等他们走了之后，再上来继续偷取电脑资料。完成这一切后，出门往左，干掉一名士兵，走下楼梯，然后捡起医药箱。走出门快跑到前方的电梯通道，敌人已经追上来了，抓着水管往下滑，一直到最下方，接着跳到地下停车场。停车场中有一个警卫，干掉他后就和前来接应的人碰头，逃离这个危险的地方。

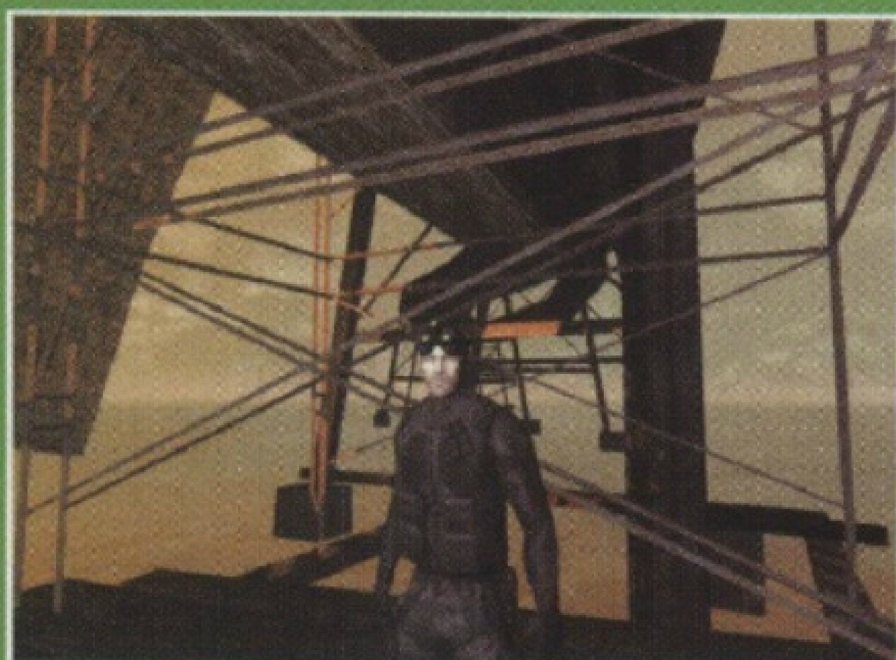
第三关 里海油井

时间：2004年10月27日

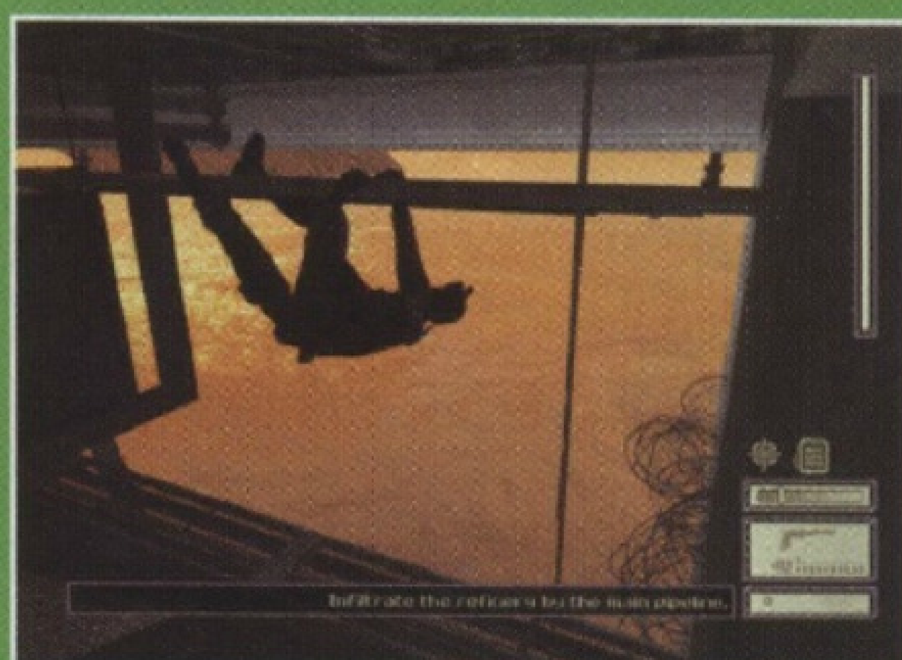
地点：里海海域

Fisher驾着小艇登上了海上石油钻井平台。沿梯子爬上去，往右走，利用上方的油管爬过铁丝网障碍。攀着铁壁过去后，抓住一根斜拉绳索滑下去，快要降到平台时，前方的油管发生了爆炸，好在没有伤及自身。在平台一侧抓住一根直立的水管爬上去，跳进破损的大油管中。戴上夜视镜，弯腰摸黑前行。从油管钻出后，上楼梯，可看见敌人工程师已经来到了这里。赶紧走上旁边柱子上的楼梯，一直爬到顶端，再跳到通道里。有个地方的电线破损了，火花四溅。就在那下面爬上一个箱子，再抓住上面的铁管，四肢攀在上面往对面移动，当移到一个巡逻敌人的上方时，看准时机跳下去击晕他。

朝着刚才工程师离开的方向追去，注意要特别小心，一旦让他发现了就



勇士在暮色苍茫中登上了里海钻探平台。



矫健的身影映在洒满夕阳金辉的大海上。

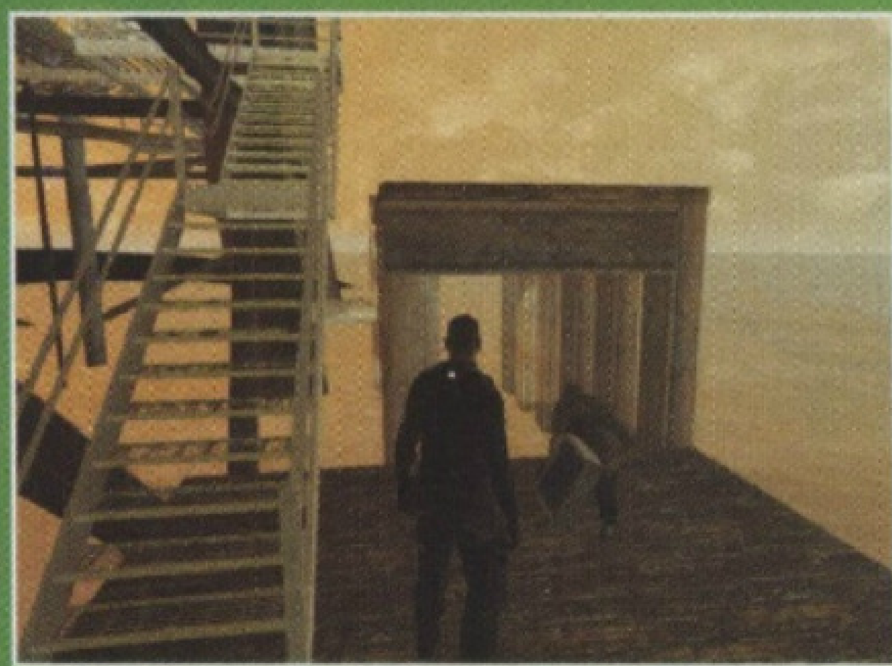
基本操作指南：

丰富的动作元素是本游戏的突出卖点之一，要想在行动中把这些花样繁多的招数使出来，请在参看下面介绍后于游戏中再多多练习。

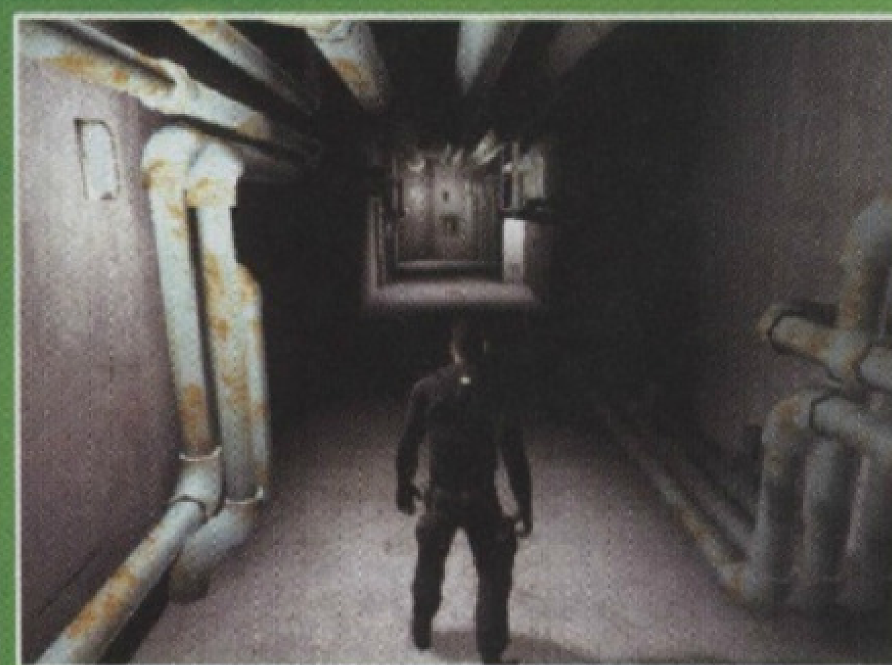
W：前进
S：后退
A：左转
D：右转
C：蹲伏
鼠标移动：变换视角
鼠标滚轮：移动速度快慢调节，使用5.56mm SC-20K AR时为狙击模式。
鼠标左键：开枪，敌人接近时手中若无武器则为拳击对方，装备物品栏开启时为使用或装备物品。
鼠标右键：5.56mm SC-20K AR特殊弹药发射，狙击模式按住为屏息。
空格键：动作决定键（当屏幕右上角出现Open Door、Use Computer等动作提示时）。
左Shift：跳跃
Ctrl：开启装备物品栏
E：拔枪
R：装填弹夹
Q：紧贴墙壁
WASD：开锁键（撬锁模式下）
X：视野回到中心
Z：变换5.56mm SC-20K AR的单发、连射模式。
2：使用夜视镜
3：使用热成像仪

GameOver。此刻美国战斗机群也出动了，向油井发动了攻击。看着工程师一行消失在走廊尽头，马上行动吧。干掉沿途的一个小兵，工程师已经进了前面的厨房，厨房门口有两个士兵把守，一个纹丝不动，一个来回巡逻。待那人巡逻至远处，向门口扔一个酒瓶，把另外一个吸引过来，一拳击倒，然后马上过去从背后把剩下的那名士兵打倒。此时工程师和两个保护他的士兵已经从厨房进入里面的机房，而且把机房大门锁死了，不要紧，沿厨房外墙走，可以看到机房的窗户在飞机的攻击下已经碎了一大片。跳上旁边的设备箱，抓住上面的铁管，四肢攀在上面往里移动。工程师见势不妙，留下一名士兵破坏机房设备，自己溜走了。

Fisher进入机房后，一手吊住铁管，一手掏出手枪干掉那名士兵，然后马上往天台追了过去。前来接应工程师的直升机就要起飞了，不料一枚小型导弹飞过来将直升飞机彻底击毁了，工程师只得往另外一个楼梯逃去。天台上敌人不多，轻松结果掉后，往二楼下去。刚刚下楼梯就发现一个士兵，他的冲锋枪很厉害。扫掉这个障碍后，进入那个贴有“禁止吸烟”标志的小门，然后从里面的那个门穿过去（不要进入靠外面的门，否则会被烧伤），工程师此刻已经一溜烟地往码头跑去了。当Fisher追到码头时，手无寸铁的工程师只能束手就擒，拿到他的公文包，也就完成了任务。



终于逮到工程师了。



阴森森的走廊，锈迹斑驳的管道。

第四关 中央情报局

时间：2004年10月31日

地点：美国维吉尼亚州兰利 中央情报局总部

漆黑的雨夜，Fisher要完成一个几乎不可能的任务——在1分40秒内

高级动作指南：

拐角射击：在靠近拐角时，首先按Q紧贴墙壁，再往拐角移动到合适位置主角就会做出探头窥视的动作，接着按E掏枪即可做出探头射击动作。

两段跳：取材于成龙电影中的招牌动作。在靠近墙角的地方跳起，在腾空时再按一次Shift键，即可做出两段跳的动作，可以跳到（或攀到）更高的地方。

劈叉：在某些走廊、狭窄巷道里，使出两段跳，跳到较高处时接着按Shift键即可做出劈叉停在高处的动作，这时也可以按E键拔枪射击，要跳下按Shift键即可。

悄然落地：由于跳跃落地时发出的响声往往会惊动其他敌人，所以如果在落地前按住C键即可悄然落地。

强迫合作：偷偷地潜行到敌人背后，当非常接近时，右上角出现"Grab"提示，这时按空格键即可拔枪顶住对方脑袋强迫合作。挟持时也可按E键拔枪指向别人，按鼠标左键可击晕人质，有时候也可按空格键追问相关线索。

四肢攀梁：在有横梁的地方下面按左Shift键抓住，接着再按C键，就会出现四肢攀附在横梁上的情形，是非常实用的动作。

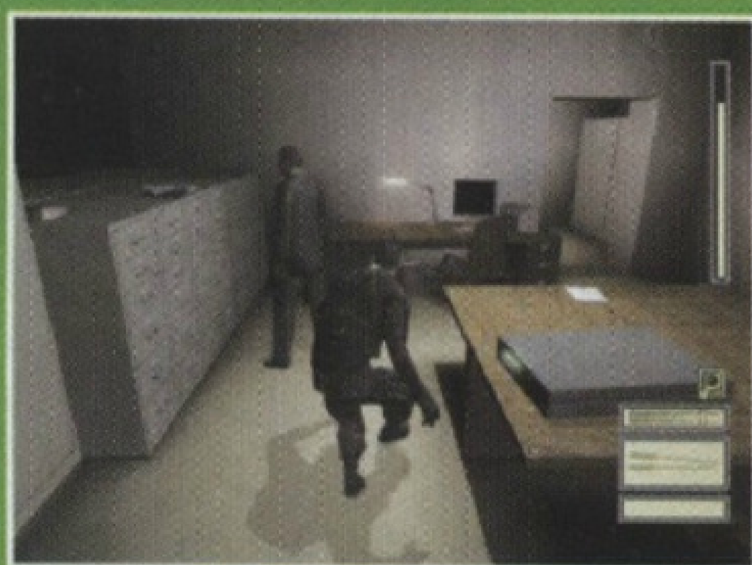
悬挂射击：主角吊在横梁上时，如果发现下面有敌人，可以按E键拔枪，形成一手吊住横梁，一手射击的潇洒姿态。

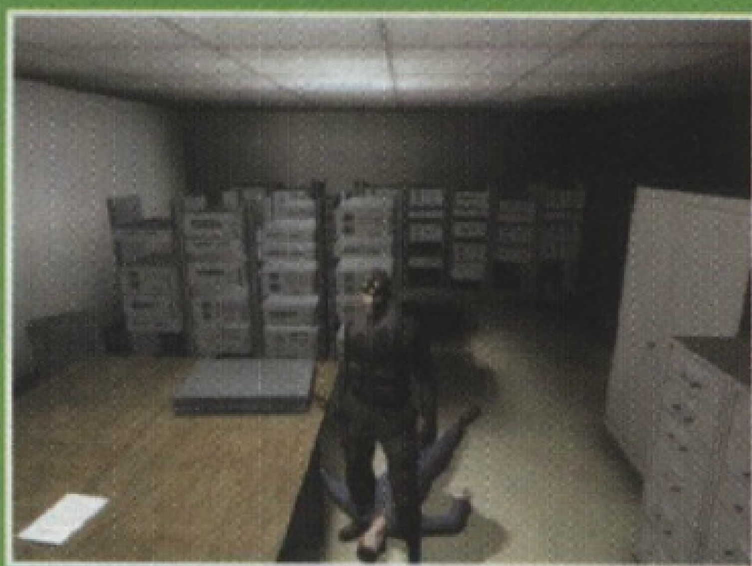
门缝偷窥：接近门边按住空格键不放，再按两次S键，则右上角提示"Door Peek"，此时松开空格键即可开门缝偷窥。此后想关门就按S键，反之想开门则按W键。

跃下攻击：如果主角身处高地，待敌人走到下面时，自然落下即可将他打晕。

前滚翻：使用鼠标滚轮将移动速度调到最高，一小段助跑后，接着按住C键即可做出漂亮的前滚翻动作，可用于躲避敌人攻击或迅速脱离敌人密集火力区。

隔墙有耳：在大门外时，想知道里面是否有人，可选择按住空格键不放，再按上下方向键选择"Open Door Stealth"选项，即可做出贴在门上偷听里面动静的动作。


神不知鬼不觉摸到敌人的身后。

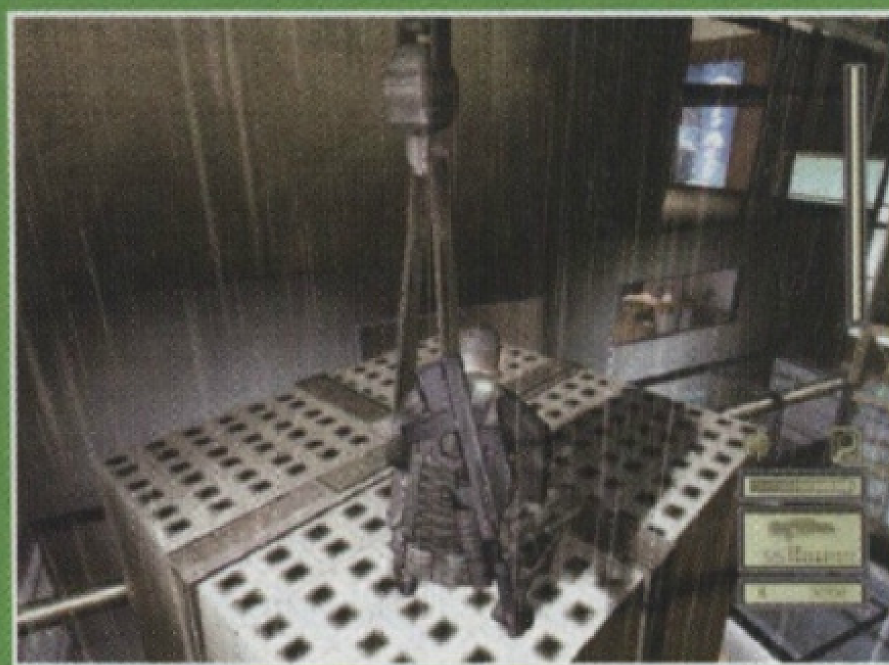

机房里的设备真不少。


使用电脑偷取资料。

潜入中央情报局。要进入这戒备森严的地方，首先要好好观察一下周围的情况。可以看到大门右边有一个来回巡逻的守卫，大门口还有3个家伙在说话。从左边的铁丝网翻越入内，打开一个换气扇窗口进去，接着再翻过一个铁丝网，尾随工人穿过通道，小心尽头处的监视器。跟着就要上楼了，贴着右边的墙走，不要让守卫发现。这时会看见一名职员在前面，跟着他穿过一处会议室，往前就可来到一个半空中悬挂着飞机模型的大厅。等一会儿，大厅中那位打手机的职员会进入电梯，而这里还有一名守卫。朝远离电梯的方向扔一个可乐罐，吸引守卫往那边去查看，然后赶紧溜进电梯下到地下三层。这个楼层有许多来回走动的工人和警卫，在丁字路口往左边去到达安全控制室（注意从这关开始主角是没有手枪可用的），打晕里面的警卫，用电脑拿到服务器机房（Server Room）的密码"2019"，里面的储藏室有一个医药箱和两包Sticker Shocker。回到刚才的丁字路口，往右边走，注意不要被安全控制室里的警卫发现。来到通道尽头，在左边的监控室干掉一名警卫，从他身上搜出密码"7687"。去隔壁的储藏室可拿到一个吊绳，使用密码进入对面的房间，进门后迅速关灯，戴上夜视仪利用黑暗先后打晕警卫和工人（注意顺序）。然后进入里间，使用电脑得到密码"110598"，进入旁边的门。这里是一个仓库，有两个库管正在清查货物，利用黑暗小心避开他们（或打晕他们）。一直进去可以在货架上得到最强的武器——5.56mm SC-20K AR以及一堆装备。出门左转径直走，避开在自动贩卖机前打电话的职员，来到服务器机房（Server Room）门口。右边有一名警卫，躲在暗处弄些声响把他吸引过来干掉。进入机房后打晕两名工人，来到服务器前和Lambert取得联系得到密码"110700"。沿原路回到走廊，向前是总部大厅。入口处有一个警卫和两部金属检测通道，把警卫吸引过来打晕，注意大厅上方的两个监视器，避开它们，从尽头的楼梯处下去。此处注意要先打掉头顶的电灯再行动，在密码门前输入"110700"，进去后绕开警卫，拿到Flare，最后进右边房间的电梯。

出电梯后进入媒体控制室（Media Room），不要被这里的两名警卫发现，从仪器后面绕出屋去。此时对面房间里的胖职员正好走去复印机边复印文件，抓住这个机会潜入房间使用电脑偷取资料。完成之后赶紧离开，而胖职员也向着走廊一头走去，跟踪他前进。一路上尽量猫腰行动，小心走廊尽

头的警卫和监视器。接着穿过一间放映室从出口出去。在休息室外等一会儿，待胖子出来后继续尾随他。其后胖子会打开一个密码门，这就是跟踪他的最终目的，马上进去并打晕他，但不能任其躺在那里，只好辛苦地扛着胖子穿过吸烟室上到屋顶。这里也有来回巡逻的警卫。从右边几个巨型排风扇的地方下去，避开动力室里的警卫和工人，出去后就是地面了，还有两名警卫，幸亏周围一片漆黑，赶紧去事先约定的接头点，干掉此关的最后一名警卫，终于可以歇会儿了。


雨夜中潜伏于大吊车的货物箱上。

第五关 Kalinatek集团大厦

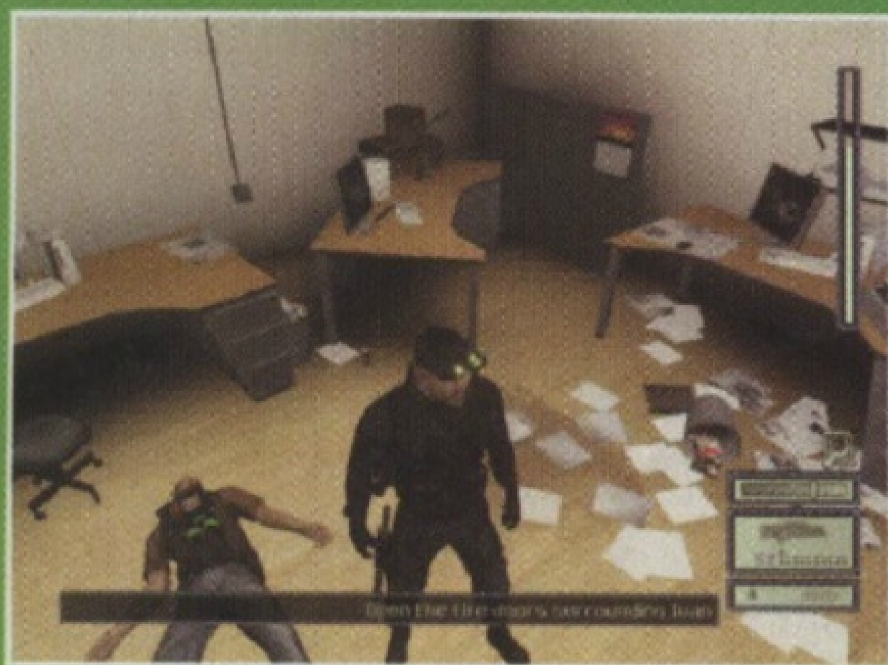
时间：2004年11月1日

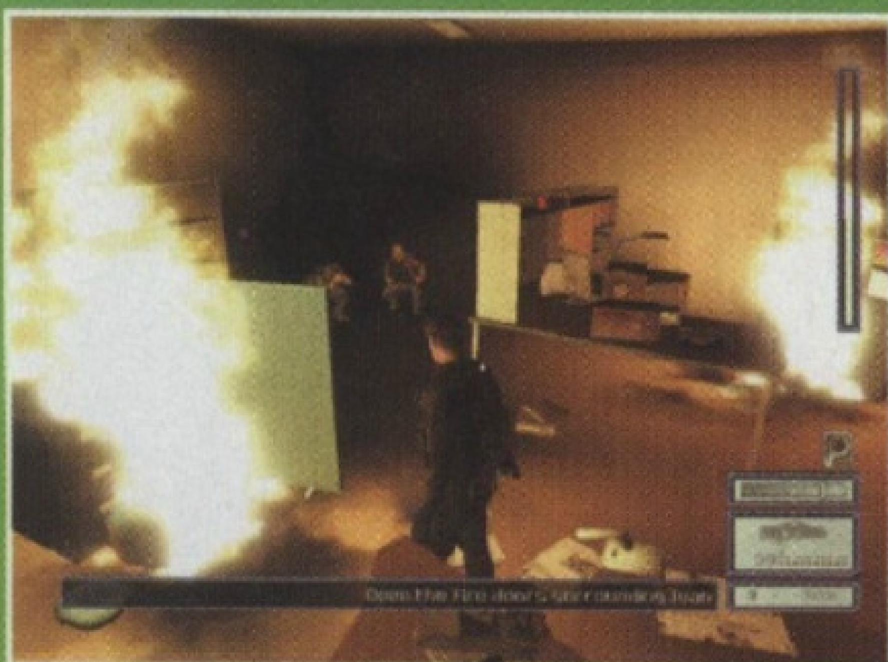
地点：美国维吉尼亚州兰利

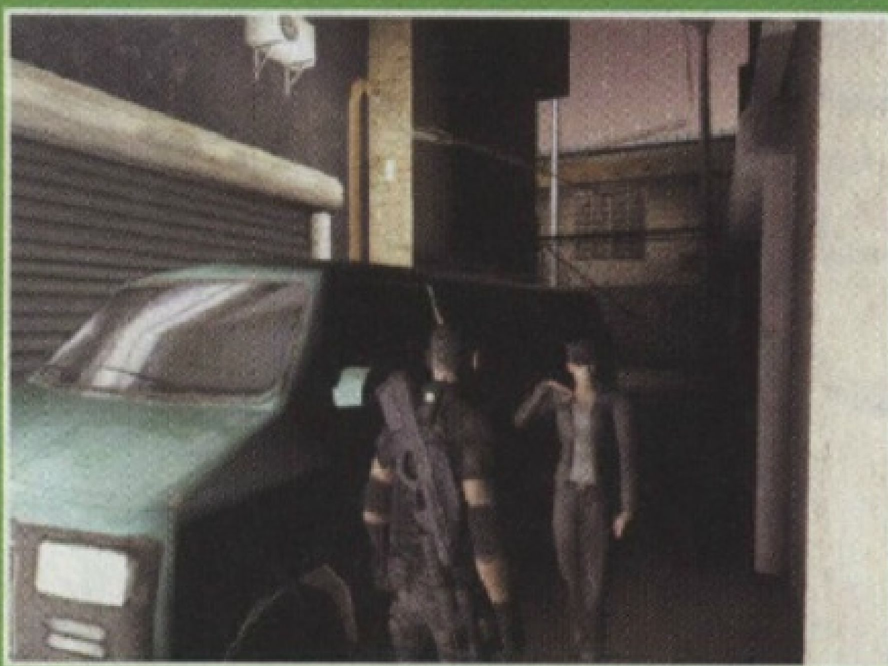
俄国人已经开始销毁有关格鲁吉亚共和国总统Nikoladze的情报资料了，而在中央情报局总部附近的Kalinatek集团大厦有一个叫Ivan的人，他掌握了可以追查到总统先生行踪的密码技术，立刻出发去寻找他吧。

Fisher出现在地下停车场中，往前走，在值班室附近干掉两个匪徒，接着上楼，同样干掉楼上的3人，装备有狙击镜的5.56mm SC-20K AR真好用。在这层楼有个破窗户，从这里跳到窗外大吊车的货物箱上，抓住吊臂上的钢缆滑下去，转身上Kalinatek集团大厦的小平台，在这里有一个小烟囱，使用吊绳下去，在下降的时候可以看见大厦里有许多匪徒。来到出口处，干掉两名守卫，从其中一人身上拿到密码“97531”。使用密码打开右边的门，里面有个不错的室内篮球架。出来用开锁器打开正对出口的那个门，进去可以看见一个漂亮的


在漆黑雨夜中目睹匪徒们的暴行。


在一片狼藉的办公室中寻找Ivan。


大火中拯救被扣押的工程师。


与漂亮的女同事会面。


富有民族特色的仰光街景。

鱼缸，这时匪徒们已经在里面大开杀戒了。赶紧进去，干掉一些匪徒，还要当心匪徒们安装在墙壁上的诡雷。来到通道尽头，蹲下跳进电梯。下了电梯到了三楼，黑漆漆的房间并不意味着没有敌人。没走两步，里面房间的灯突然亮了，两个匪徒开着枪冲出来。再往前走，走廊中燃起了大火，一个房间里有两个被扣押的工程师，先将他们旁边墙壁上的诡雷拆除（注意绿灯时动手），然后从他们口中得到密码。接下来有两分半钟的时间，Fisher一路上需拆除墙壁上的诡雷，打开走廊尽头的密码锁。撬锁进入一间火势较大的房间，翻过箱子把这里的定时炸弹拆除。成功的在规定时间内完成这一切后，出去往右来到一间电影放映厅，干掉两名敌人后从银幕后面的通道闯入地下室，这里有3个匪徒。关掉控制室的电源开关，沿原路返回。电影放映厅又有了新的对手，打死他们后可获得密码“1250”，用来开启旁边的房门。到了二楼后，透过玻璃可以看见前面的两名匪徒，轻松干掉他们。接着去服务器机房又干掉两名敌人，使用电脑打开后面的铁门。开门后上楼，这里的敌人完全不是Fisher的对手。从楼层的厕所里爬上通风管道，出去以后朝右转，进入电梯。出电梯后会遇到3个敌人，把他们放倒后出门，开始爬墙。上去后往左，通道尽头的房间里有两名敌人。一路上注意拾取装备和医药箱。穿过这里好像来到了货物仓库，干掉敌人后爬上左边的梯子。出去后又到了室外，干掉从楼上下来的3名匪徒，往左进房间去，里面有补给。出口处的走廊里有3个敌人，可以用手雷干掉他们。继续前进，沿途的墙壁上有一些诡雷，可以通过打爆诡雷来干掉附近的敌人。上楼梯后打爆一个油桶炸死敌人，再往前走，左拐后发现自己还是迟了一步，目标人物已经被敌人杀害了。杀死最后的敌人，冒雨继续前行，跳到平台上成功地离开大厦。

第六关 仰光的大使馆

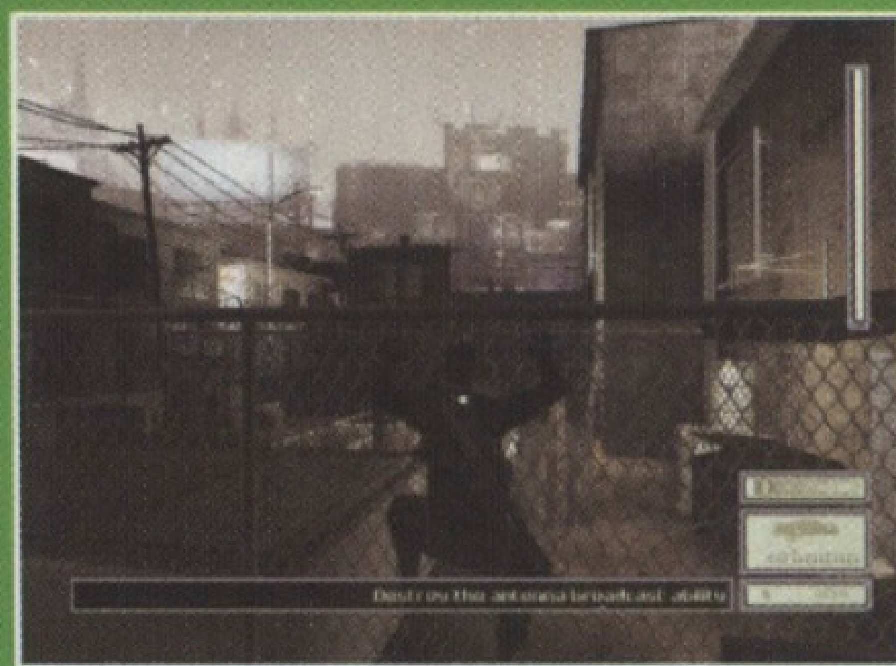
时间：2004年11月11日

地点：缅甸王国首都仰光市

在仰光的一条小巷里，Fisher和漂亮的女同事交谈一会儿后，翻过围墙。从背后打晕两个巡逻的士兵。在前方的路口往左行，在街道尽头的破屋里爬楼梯上楼，拐弯后上脚手架，不要惊动街道上的士兵（本关不能开枪射击士兵，也不能让士兵发现你，否则任务均会失败）。攀着绳索到街道对面，下去后躲在垃圾箱后面。这里的街道有3名士兵巡逻，利用他们行动的空隙，往前移动到街口时，注意右边过来的两个巡逻兵。如果相隔甚远，赶紧溜到街对面，从这里的一个打开了盖的下水道口下去。跳进恶臭扑面的下水道，往左看会发现这里也有3名士兵巡逻，偷偷跟着他们，当心他们会不时回头察看动静。利用沿途的可乐罐吸引他们一个个过来，分别打晕他们。快走到下水道尽头时，头顶上有一个出口，从这里爬出去。出来后从旁边的梯子爬上去，上脚手架，抓住一段钢管过去，再翻窗入室。黑灯瞎火的房间内有一根直立的钢管，顺着它爬上楼顶，与等候多时的接头人交谈，然后在屋顶的广告牌旁利用吊绳下到街面。

下来后，在前面的拐角往右看，稍等片刻，巡逻过来的士兵会走进房子里去，这时赶紧往右走，前面可以看见又一处屋外搭设着脚手架的房子，从这里爬到二楼，进屋后发现一个在阳台监视的士兵，把他拖进屋里打晕。顺着阳台的斜拉钢缆到街道对面，下去后左拐有一条窄小的巷道，从这里进去，出巷口朝右走。前方不远就是大使馆

了。大使馆门口不但有巡逻的士兵，还有门卫。贴着黑暗的墙根蹲着走，好不容易进入院内。这里还有警犬巡逻，最后到了大使馆主楼，躲在楼前的灌木丛里，将激光录音器对准二楼的一个窗口，录下那个光头打电话的内容。等他下楼后乘车来到门口，再录下车内的对话，这样就完成了任务。在对方察觉之前，迅速从传达室后面的围墙攀着水管翻出去，和美女会合。

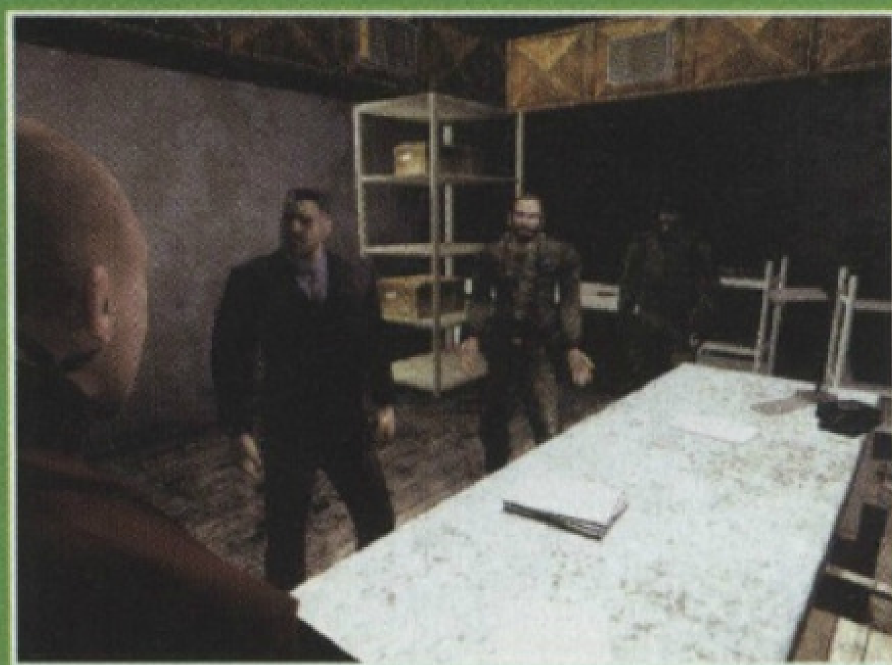

翻过两道铁丝网开始本关的任务。

第七关 角斗场

时间：2004年11月11日

地点：缅甸王国首都仰光市

本关伊始，离Fisher不到十步远的前方就有3名荷枪实弹的士兵在巡逻。在巨大油罐旁边的管子后有开关，适时地打开它，士兵就会跌下去。Fisher也可以跳入下水道，出去后翻越围墙，看到有一名士兵进入房间，得到有关地雷的消息。翻越铁丝网，在广场使用热感应仪探测到地雷的具体位置。除了地雷的威胁，还要当心岗楼上的探照灯。穿过这里，从有两个垃圾箱的地方利用两段跳上去，注意不要踩在屋顶上。在铁丝网前攀住横梁爬过去，最后翻越铁丝网关掉铁架下的开关。这时会有敌人出来，干掉他们，然后进去，从左边下楼。看见桌上的笔记本电脑了，但也应该注意到旁边一闪一闪的诡雷了吧，拆除之后再去碰电脑。沿原路返回进右边的门，干掉两名士兵，出门来到一间厕所。攀着上方的横梁爬进里面，跳下去踢晕刚刚小便完的士兵，再过去打晕另一人。在走廊进入下水道一直上到屋顶，在出口往下看可见3名敌人，可使用烟雾弹并迅速把他们打晕。下去后进入一个冷库，这里除了敌人外还装备有以前没出现过的新武器——自动机枪，要格外当心。可攀在上面的横梁躲避，当然也可以尝试关掉它。出去之后是走廊，继续前进，从最后一间冷库的下水道进去，出来后立即下楼，干掉在此巡逻的士兵。随后打开闸门就行了。


匪徒们正在商议着什么。

继续向前走，往右似乎来到了牛棚。干掉一个巡逻士兵，获得两个Flare。出去之后朝右前进，又出现一个送死鬼，一边走一边注意搜索，有一些好装备要拿到。再往前杀死两名士兵，发现这里也有自动机枪，使用Flare吸引机枪火力，然后迅速关闭它（或立即通过）。出去往右行，发现有两个家伙在交谈，尽量不和他们正面冲突，躲到旁边的拱洞里。终于来到了最后一间牛棚，这里有两挺自动机枪，全部关闭后，进入右边的房间和NPC交谈，谈话完毕就意味着战斗的开始。先后会出现两批敌人，可事先在战场周围安放好前面获得的诡雷，最后的Boss是前面曾经见过的俄罗斯雇佣兵Vyacheslav Grinko，他可不是那么容易对付的哦。


屠宰场里烟雾密布。

第八关 重返大使馆

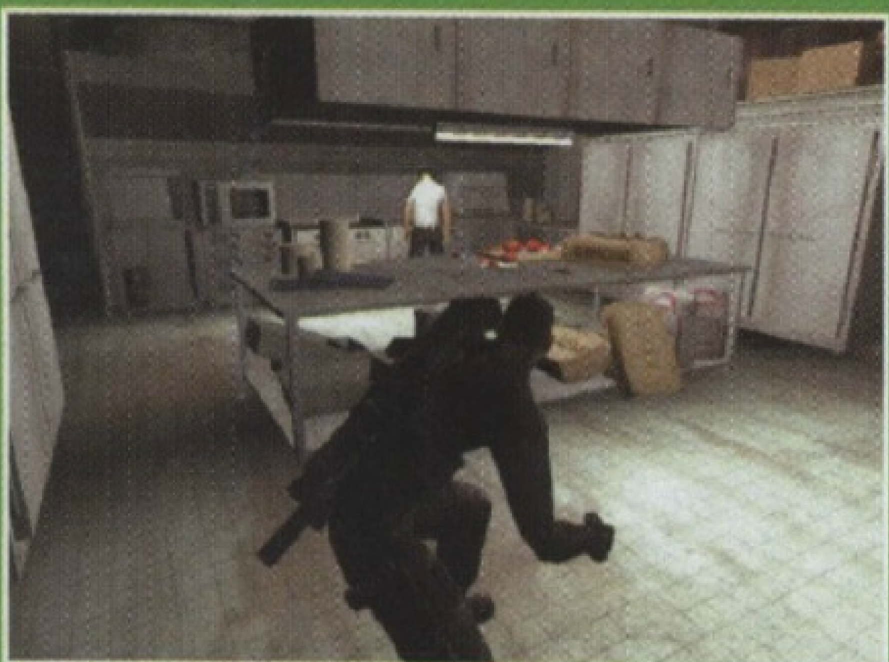
时间：2004年11月12日

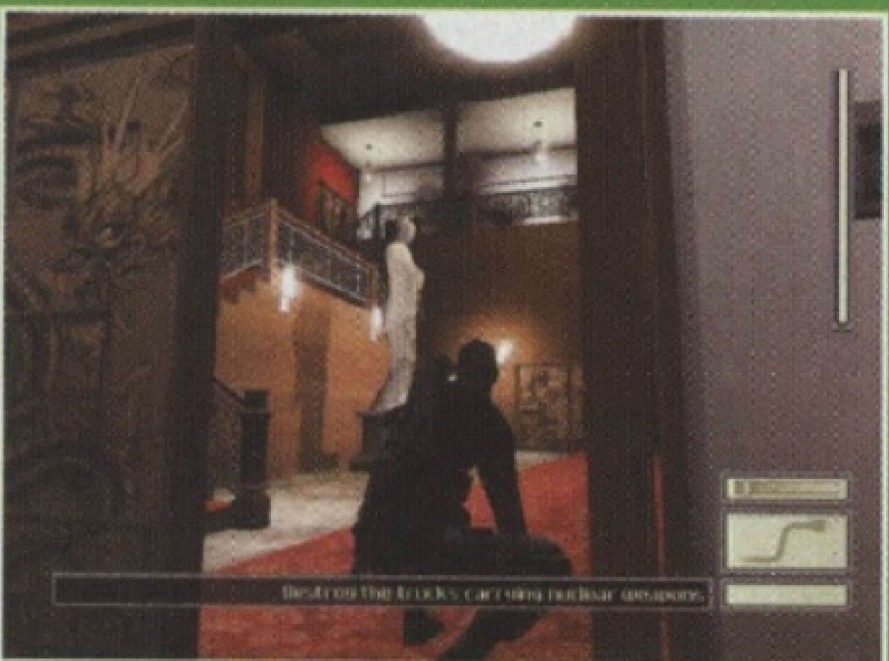
地点：缅甸王国首都仰光市

依旧在仰光市，Fisher从漂亮的女同事口中得到情报后，来到中国餐馆后门，为免他人发现自己，打掉灯泡，等到门内的厨师背过身后，赶紧行动，悄悄绕过去。从窗户前的梯子爬上去，中间稍做停留后继续向上一直到房顶。从这里前进可抵达对面，这里仅有一个士兵把守。将其打晕后去对面阳台，顺着水管上去，再抓着斜拉绳索滑到对面，沿着屋檐悄悄过去，当心屋里的人，来到另一端借助水管爬进


遇到自动机枪可以设置它的属性。


小心厨房内的大厨。


蹑手蹑脚地从厨师背后溜过。


蹲下行动可避免产生更大的动静。


威逼守卫配合行动。

屋内。

马上去储物室，从墙壁上的破洞出去后，小心翼翼地沿着墙走到尽头处，然后顺着水管下去，最后来到一间电脑房。不要贸然进去，这里有3名士兵正在干些什么，原来是在墙上装了一枚诡雷，拿出背上的大枪，利用狙击模式打爆这枚诡雷，让这3个坏蛋自食恶果。干掉他们后，使用这里的电脑和同事取得联系。出门以后往左去就是楼梯间了，上到一层之后发现这里的房间里有两名敌人，先打掉这里的灯泡，这时会惊动其中一名士兵，待他出来察看情况时，以迅雷不及掩耳之势将其打晕，剩下的一名士兵就容易解决了。往右去是士兵宿舍，这里的地面上有一些碎玻璃，踩上去会发出响声，可能会惊醒睡觉的敌人。当然在宿舍里也可以得到不少装备，离开后看到前面有一名军官和一名士兵使用密码开启铁门进去了，快速上前去对准密码锁键盘使用热成像仪，键盘上残留的热量显示刚才他们使用的密码是“1436”，真是得来全不费功夫啊。进去之后要当心隐藏在右边门后面的自动机枪，顺着右边的古董架爬上二楼，将楼上那挺自动机枪设置为“敌我不分”状态，马上就可以轻松干掉跑出来的3名敌人。随后跳上上方的钢管，躲在国旗后面，稍等片刻，对面会有一名军官和一名士兵出来，进行视网膜扫描检测。通过后，不知道什么原因，士兵进去了而军官却留在走廊上，这不是千载难逢的良机吗？赶紧下去，悄悄摸到军官身后，突然挟持住他，威逼他打开那扇需要视网膜检测的门。军官不得不按命令行事，门开后把他打晕，进去之后干掉刚才的那名士兵，然后从左边的窗户下到院子里。

下到院子里后，从圆形拱门进入里面的花园，这里有3名士兵和狼犬，硬拼肯定是不可取的，不如从右边的水道里溜进去，过了两扇铁栅栏门之后就到了后院，门口有守卫和监视器，不要被发现了。进入仓库后，翻越多层货架，又看到一个军官在开启一扇密码门。故伎重施，上前去对准密码锁键盘使用热成像仪得到密码“9753”，进去之后除了拿到弹药和医药箱，还得从背后偷袭刚才那位军官。仓库前部有两名巡逻的士兵，可故意弄出一些声响将他们一个个吸引过来，全部干掉。来到车库后，会收到上司的指示，要求Fisher务必全力阻截两辆载有核武器的卡车，赶紧行动吧。

下去后看见上司刚刚提到的两辆卡车就停在门口，用5.56mm SC-20K AR配合狙击模式朝两辆卡车的油箱开火。接着去车库里找到地下管道的入口，下去之后干掉一名士兵，往前走看见一名军官走过来，连忙躲入旁边的凹处，使用窃听器偷听到由于任务失败将军欲图自杀的情报。那军官闻讯也大惊失色，马上回头前去拯救将军，Fisher赶紧尾随而去。一路上又需要多次使用热成像仪得到密码，最后到达了将军的办公室，但是死在里面的并不是将军，而是刚才的军官，将军似乎万念俱毁，酩酊大醉。悄悄从背后将他抓住挟持到电脑前，将军不得不使用电脑，将所有资料拱手交给了Fisher，完事后把他打晕。从大门出去，身后的大使馆燃起了大火，前面的路也不通了，只有穿过佛堂从紧急楼梯下去，打开拐角处的窗户跳出去，见到了前来接应的飞机。

第九关 总统府

时间：2004年11月13日

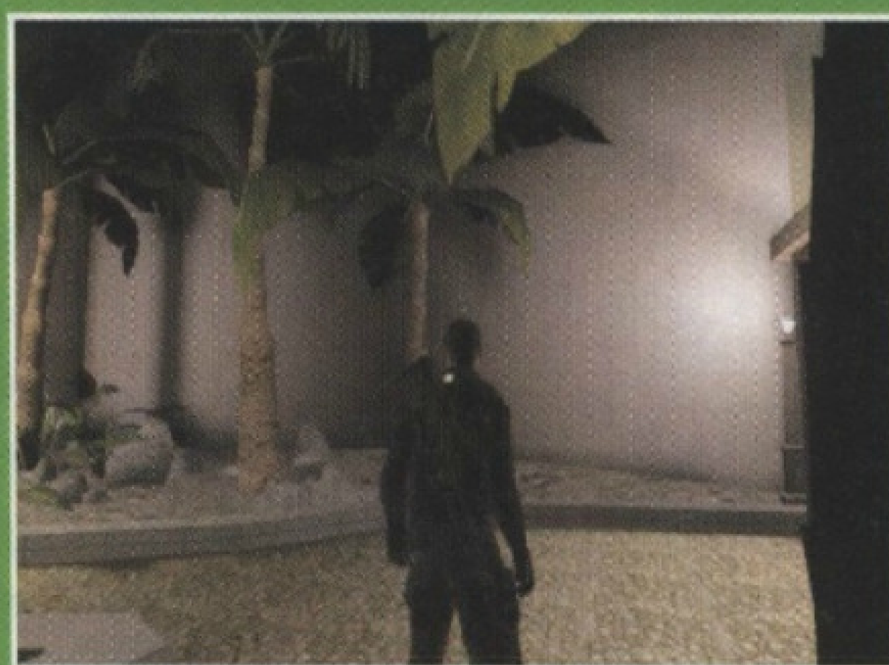
地点：格鲁吉亚共和国第比利斯市

最后的任务就是去Nikoladze总统的官邸了。总统府修建在山峰之

巅，四周易守难攻，正路是不可能走的，只有从周围的悬崖峭壁攀爬上去。首先就要来一个两段跳，跳得不好就会摔得粉身碎骨！然后经过一连串的攀爬跳跃，最后看到一根长长的直立水管，从这里上去就是总统府了。攀在上面，先不要急于上去，观察一下，可以看见四周有岗楼，上面有警卫，院内有巡逻的警卫，可怕的是还有两条恶狗。以最快的速度翻上去后，马上跑进前面的花园里，这样就可以全力对付地面上的敌人，而不会被岗楼上的警卫射击到。干掉院内的士兵和恶狗后，利用狙击模式打掉岗楼上的警卫，然后就可以往总统府正门去了。在喷水池前碰见另一个守卫，打死他后可得到正门的密码“2126”。正门前还有一个守卫，干掉他后发现总统府大门是完全锁死的，无法进入，只有从左边尽头处的地下室翻窗进去。

进入大厅后发现有许多激光防护器，只有戴上夜视镜才能看见。这里有4名守卫，不能逃避，必须把他们全干掉，真是一场硬仗啊。上楼之后发现同样有激光探测器封锁了路口，只能翻越楼梯栏杆上去，到了前厅二楼，这里的敌人也不少，楼下有两个，二楼、三楼各有一个，分别把他们全干掉吧，注意灵活使用随身携带的武器弹药。上到三楼，从门口的敌人尸体旁拿到密码“70021”。进入密码门后，是一个艺术品陈列走廊，这里有4名敌人，贴着墙根慢慢往里杀，最好先把走廊的灯都打灭。把他们全干掉后进入里面左边的小走廊，小心这里的监视器，警报过多任务即告失败。开门后里面是两组激光防护器，呈现有规律的开关状态，掌握好规律后通过此地，来到一间大办公室内，里面有一名警卫，干掉他后使用桌上的笔记本电脑得到密码“66768”。在里间可以拿到一个医药箱，之后沿原路返回到走廊，从走廊尽头开门出去。随后又是一段艺术品陈列走廊，在前方朝左转进入大厅，这里有3个如狼似虎的大兵。利用地形的掩护干掉他们后，乘坐大厅中央的电梯下到图书馆。刚刚出电梯，就会发现形式不妙，四周围上来数名士兵，赶紧把电梯旁的电灯开关拉下，让光线变暗，接下来又是一番苦战。楼梯左边有一个隐藏的地道，从这里下去是一个地下大厅，在这里抓住Nikoladze总统后挟持到前面做视网膜扫描，拿到文件箱。这时冲进来一大帮士兵，Fisher只能举手投降。Nikoladze总统被带走后，剩下的人将Fisher团团围住，这时千万不要轻举妄动。过了一会儿，同事利用远程控制切断了整个总统府的电力供应，赶紧借着黑暗的掩护逃出地下室，从图书馆左边的门出去来到总统府中间的庭院，看到Nikoladze总统正穿过二楼的走廊往三楼去，而庭院中有4名守卫正守候在那里。先把一楼左右各一人干掉，从左边墙根处的水管爬到二楼，干掉二楼两边的士兵，撬锁进入刚刚Nikoladze经过的走廊。这时上司会要求Fisher杀死Nikoladze总统，并要求尽快执行。目标此刻正在三楼的一个房间里，用5.56mm SC-20K AR配合狙击模式瞄准该窗口，当看见Nikoladze总统的脑袋后一枪命中。此时总统府已乱作一团，守卫们疯狂地向Fisher杀来，干掉刚刚冲进走廊的一个家伙后，从他身后的房门下去，就到了餐厅。这时前有来敌，后有追兵……打完这最后的一仗后，穿过餐厅，从大门出去，飞一般逃离这异常危险的地方。

几天后，电视新闻报道了Nikoladze总统的死讯，美国总统亦兴奋不已地发表电视谈话称赞这次反恐行动的辉煌胜利。而Fisher则不以为然地调低了闹哄哄的电视音量，他厌烦这些冠冕堂皇的说辞。对于这个无所不能的安全局密探而言，最好的生活莫过于平平淡淡地和妻子一起喝上一杯香浓的咖啡。P



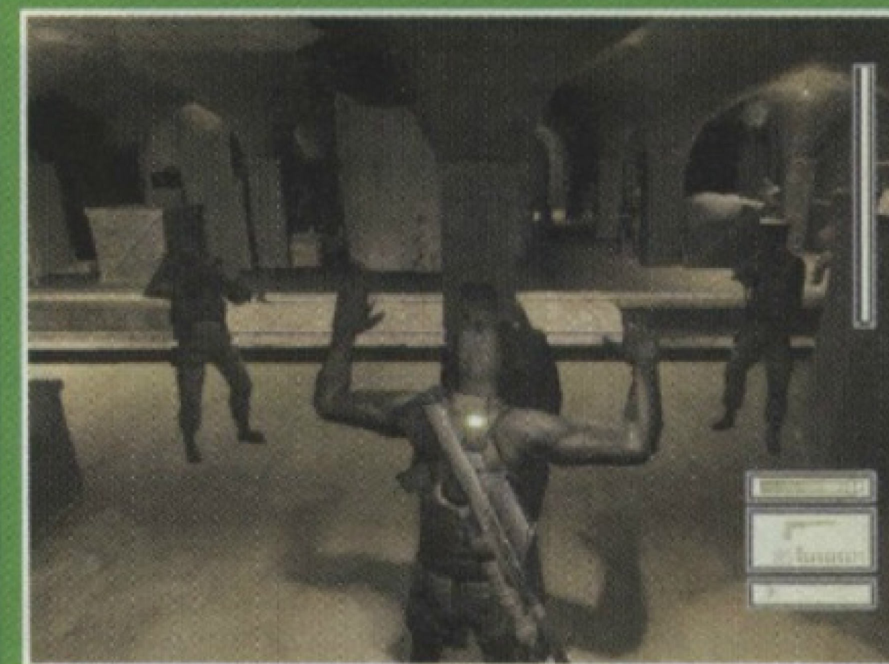
进入使馆内的小花园。



当心前面可能出现的总统府警卫。



强迫进行视网膜扫描。



不好，被包围了！只能举手投降。



辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

《吕布与貂蝉》改编自同名电视连续剧，这部连续剧是陈凯歌的电视处女作，由黄磊、陈红主演，还有李小璐、尤勇、孙飞虎等重量级明星加盟，可以说是阵容强大。它与《寻秦记》一样戏说历史，讲述与人们印象中完全不同的故事，颠覆了传统，赋予角色以张扬的个性，让吕布与貂蝉的爱情在这浊浊红尘中更加纯净，更加原始。和以往改编的游戏不同，《吕布与貂蝉》不是断章式的作品，游戏剧情完全浓缩自电视剧，有头有尾善始善终，玩家可以享受到一个完整的爱情故事，同时还可以体验到一些著名的事件，如三英战吕布、吕布刺董卓等，只是游戏中玩家看到的将是另一种诠释。游戏剧情的时间跨度较大，每个时期角色会有不同的面貌和服饰，同时主角的幻兽也会增加。幻兽共有8只，要注意它们的五行属性，针对不同属性的对手要使用相应的幻兽，相同属性的攻击力量会被抵消。游戏的总体难度不大，迷宫简单，寻路系统也很好用，只是“定屏”的频率很高，建议玩家在游戏中注意经常存档。游戏有一悲一喜两种结局，建议在面临选择时以“情”和“善”为本。游戏的思想灵魂是在讨论“有情”和“无情”两种治世理念，对他人“有情”才会更加善待自己。《吕布与貂蝉》可以说是一部阴谋与爱情的演义，爱情流传下来，阴谋只能灰飞烟灭。它是一个英雄与美女的传说，英雄成就了美女，美女也造就了英雄。

总评 84

制作	新瑞狮
发行	游戏精灵
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/ME/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 600MHz
内存：64MB RAM
显卡：32MB以上3D加速卡
硬盘：2.5GB

1 悲曲甫度 天公有泪末遂志 红尘初劫 钜子无情动杀心

中平元年冬，席卷汉室江山的黄巾起义终于失败，穷途末路的天公张角也命在旦夕。在临危之际他百感交集，于是一阙埙歌飘荡在宁静的夜空，这乐曲不是英雄末路的壮烈悲歌，却是儿女柔情的缠绵曲调，似乎张角已没有了夺鼎天下的雄心豪情。法安寺中，黄巾将领马元义的妻子临盆在即，听到夜空飘来的埙声以为是天公召唤，于是离开寺庙去见张角。困顿的张角自知命已不久，将一本《太平要术》授予马元义。

生活于绿野丛林的吕布，浑身透着一股狂放不羁的野性，正在树上捕捉一只彩鸟，忽闻空中传来如此好听的乐曲，便循着乐曲在枝干间跳跃过去。见到树下白袍老者，那老者语含玄机将一只埙送给了他，然后身化一点萤光往丛林外面飞去，吕布好奇之下也跟随过去。路上会遇到巨猿和野猪的攻击，在这里可熟悉一下战斗操作，对巨猿用普通攻击即可应付，吕布还可以召唤出雷兽助战。来到广宗城郊，进入法安寺见马夫人临产在即，这时张角的元神飞到寺中，墨家钜子心先生也随之赶到，胁迫马元义交出张角所传的《太平要术》。正当


年少的吕布循着埙声找到了天公张角。


法安寺中貂蝉出世在即，心先生闻讯杀到。


小吕布为了守护貂蝉闯进了西凉军营。

两人在寺外打斗的时候，马夫人顺利产出女婴，吕布为了止住她的哭声，将那枚埙挂在她的脖颈上。赶回寺里的心先生见女婴顺利产出萌生了屠杀的念头，吕布见状凶性大发将心先生击退。

马元义回到寺里见孩儿顺利生产不由大喜，连忙利用遁法逃离此地，吕布见一家三口凭空消失，心中浮起保护那名女婴的念头，于是赶到寺庙外面寻找。来到大地图往西边走是一片军营，这里是董卓所率西凉兵马的驻地，进军营见到牛辅手下不由分说杀了过去，不想却被牛辅轻松击败。这时董卓出现免去吕布一死，他很欣赏吕布身上那股浑然天成的霸气和野性，想收在帐下留为已用，并将一只虎牙项圈赠送给他。

营帐里牛辅正对着咿呀不休的董媛说话，士兵来报汉军袭营，牛辅起身率军迎敌。不久汉军杀入营帐，为了保护董媛，吕布上前将他们杀死，却发现董媛已经身中剑伤，并且她也不是要寻找的那名女婴。步出帐外见两军鏖战正酣，只是汉军越来越多，西凉军渐渐不敌，董卓吩咐手下保护着董媛且战且退……

一天后，少女耳朵受墨家钜子心先生的托负，来到营地战场找到昏迷中的吕布。吕布醒来后以为眼前的少女就是森林中的守护精灵，正说话间侯家父子和一只家犬来到战场寻找财物，家犬大猛见到偃卧在地的吕布撕咬不休，吕布于是一拳将这家伙打得狼狈逃蹿。侯成在临别时答应给他疗伤，他就住在南方不远的侯家镇。

2 视子作奴 野性难成借熊豹 以布为名 孔武天生惩顽徒

离开营地废墟沿山谷往南边行去，在山坳里找到侯家镇。村口可遇到张飞，再到防具道具店买一点补给，往右在市集找到侯成。面对凶神般的恶霸土狗，侯成不得不应承几句，然后带着吕布回家。在市集第一次听到有“布”这种东西，穿过市集来到镇中心，右上方的院落就是侯成家。侯成将吕布安顿下来后准备到外面找药，这时父亲侯老大赶了回来，说大猛被山里的黑熊给吃掉了，要将吕布当狗养起来替代大猛打猎。

倒卧在狗屋中的吕布伤势恶化，腹中也饥饿难耐，这时侯成送来食物并称吕布为朋友。侯成离去后，耳朵再次出现在吕布面前，自忖眼前这野性未化的小子，如何会是将来影响天下格局的人，心中一点也感觉不到他的力量，于是施展法力给他疗伤。等他恢复了体力，耳朵就依顺着他的意识自称是守护森林的精灵。正说话的时候屋外传来藏獒狂吠的声音，眼前的美丽精灵瞬间消失了，吕布知道外面的朋友有了危险，便发出一声吼叫，藏獒闻声闯进狗屋与吕布交战起来。此战耳朵会加入战斗，取胜后耳朵对他叮嘱一番，叫他以后爱惜自己，危险的时候她会现身帮忙。出狗屋吓跑了土狗，吕布也从此有了自己的名字“布”。

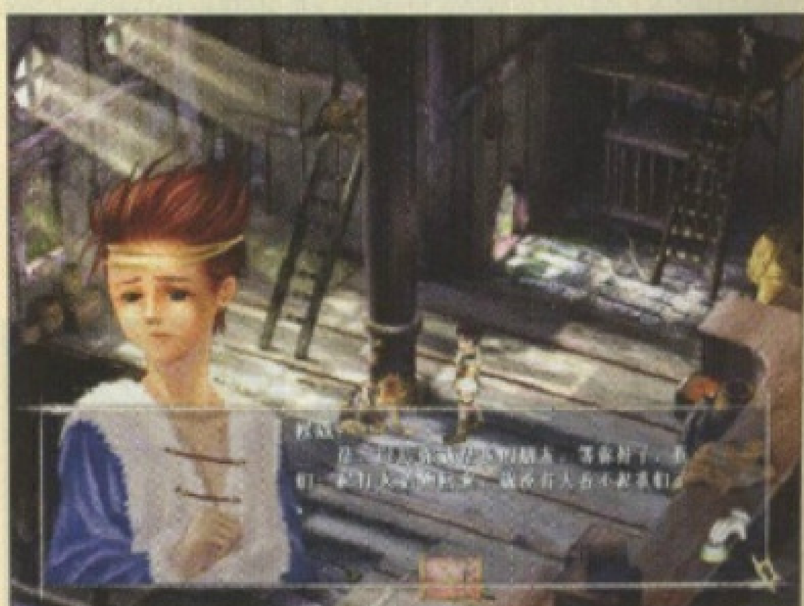
这一天，侯成在爹爹的吩咐下前往后山打猎，出镇子一直往北到后山，路上有两名猎人在谈论黑熊的事，继续往左走找到一个山洞。建议在深入之前先练级，到6级可学会万石聚裂——打单体厉害的招式。然后进入山洞遇到一只野狼，杀死野狼后侯成兴奋不已，急着要赶回去向爹爹报喜。回到家里与侯老大对话，三人一起到市集卖狼，土狗闻讯赶来探问，见那狼仍有几分体温显然刚死不久，被侯老大讥讽了几句悻悻离开。

侯老大显然很是高兴，扔给侯成10两银子吩咐去打点酒菜。到酒店买到酒菜后回到市集，听侯老大正和猎户张卫谈话，侯老大应诺明天就将那只为害乡里的黑熊猎来。回到家里，吕布被赶回狗屋吃饭，无趣中唤出耳朵道出要回森林的想法，耳朵虽然知道他不适合这个世界，但是钜子的计划中要以他为战士，释放扫平天下的无敌力量，便劝他适应这里的生活，承担自己的使命。

天色刚亮，侯老大来赶吕布和侯成一道往后山猎熊，来到后山熊洞一直往左边走会遇到黑熊，搏斗中吕布再添新伤，耳朵见状很是怜惜，劝他马上回到森林里，不要成为钜子的走卒。吕布仍固执认为她是森林的守护精灵，他的使命是要找回丢失的婴


尚在襁褓中的董媛在混战中受到严重的剑伤。


耳朵受心先生之命前来监视吕布。

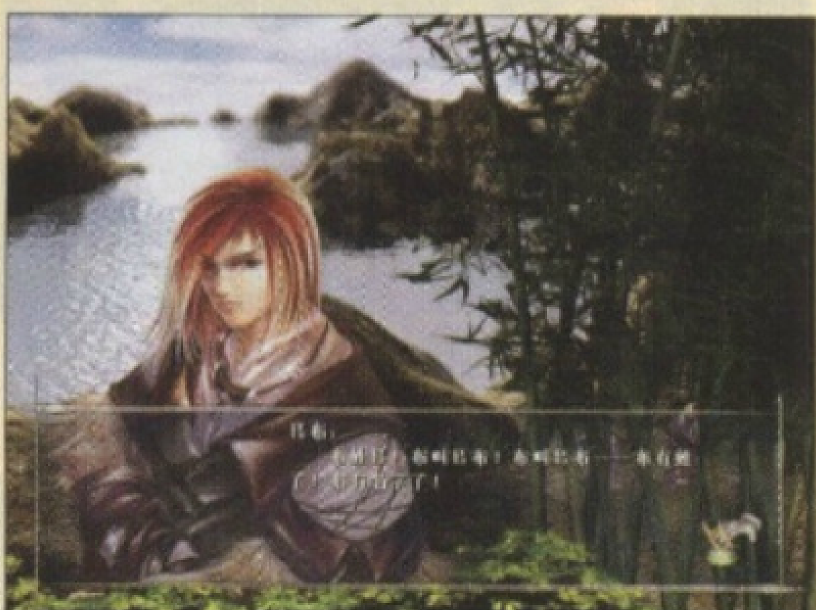

饥乏困顿的吕布在狗屋中受到侯成的照顾。

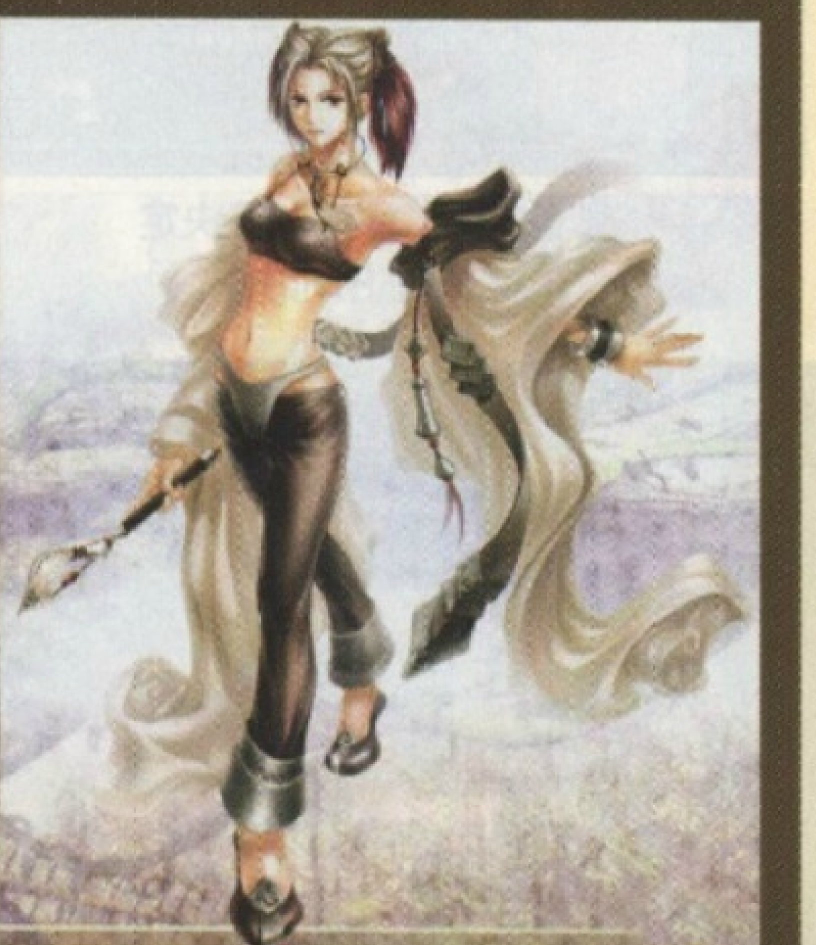

杀死了土狗，侯氏父子决定带着吕布逃出村庄。




在市集中与小貂蝉相遇，吕布心中有种莫名的熟悉感觉。


由于私自跑出去玩，小貂蝉受到了马叔叔的责罚。


听貂蝉讲出“黄钟大吕”的词语，布决定从此以吕为姓。



儿。黑熊已死，侯老大赶进来自诩打熊的英雄，对于吕布的伤势却不闻不问，这时土狗闻讯赶来硬是将熊抢走，吕布见了发出一声低吼朝着那伙人的背影追去。

吕布回到侯家镇市集杀死了土狗，为了躲避土狗大哥土狼的报复，三人连忙回家收拾东西准备出逃。来到后山树林，吕布嗅到了熟悉的婴儿气息，循着气息进入熊洞不想遇到了土狼，侯老大的请罪和告饶仍免不了一场恶战，吕布再显身手将土狼的所有手下击毙，就在这时洞里传来马元义的声音，吕布寻找婴儿心情迫切，出手杀死土狼往熊洞深处跑去。找到马元义果然见那女婴在他的身边，才知道她的名字就叫貂蝉，然而他们父女又借土遁逃走了。在吕布难过之际，耳朵劝说他回到森林里去，那个女婴根本不需要他的守护，但吕布坚持要继续寻找下去，这时侯氏父子赶来说那道人影可能回到家里去了，吕布于是乖乖和他们一道回到侯家镇。侯老大心里以为奇货可居，打算好好利用吕布以成为镇上真正的老大。耳朵来到密林约见墨家钜子心，将马元义和女儿在后山出现的事禀报，钜子吩咐她不必再跟踪吕布这个野孩子了。

3 幽篁凝碧 清风竹韵聆天籁 瑞霭翔华 枫海山亭赏云涛

12年后，侯老大依赖吕布的力量成为威霸一方的富人，每年都有猎户进献皮毛和野味。这一天他看过各村屯上贡的物品很是满意，打算带吕布前往长安城做些皮毛生意。来到村口与一少妇说话，得知她的夫君已有十多年未归，答应代她传个口信。出镇子往南行过小桥就是长安城，在城门口侯老大直嚷着乏累，先到悦来客栈歇歇脚吧。一觉醒来侯老大大呼睡得过瘾，三人起身赶往皮草铺子。皮草铺子就在入城第一屏的街道，往右转的小胡同里。在皮草铺子前有一名乞丐，选择给他钱并陪他聊天，可得知他就是侯家镇妇人要找的夫君，再给他点钱劝其回家与妻子团聚，得到清双玉佩。

侯老大进铺子卖皮货，侯成带着吕布往城北去找卖包子的小贩，将小贩的包子全部买下后，一个少女跑过来用法术将包子全都偷走了。吕布面对这名少女有种莫名的熟悉感觉，看她颈上带着一枚埙，知道她就是当年马夫人产下的那名女婴貂蝉，自己多年来一直要守护的对象。吕布执意要带貂蝉离开，貂蝉却颇觉意外，告诉他自己就住在长安城北的清水居，有空不妨去找她。正说话时马元义赶到带走了貂蝉，吕布对着她的背影痴痴凝望，决定往清水居看看。

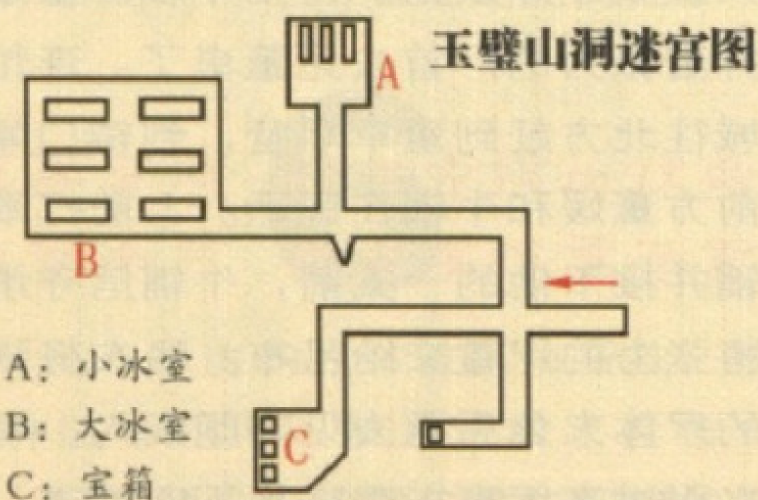
竹林内貂蝉由于私自跑到城里玩，被马元义重重责罚了一顿。吕布出城往东北过桥找到清水居，发现这里已被人下了结界。闯入结界来到竹庐前找到啼哭的貂蝉，为了哄她高兴吕布吹起了埙，优美动听的曲调令貂蝉倍觉温暖，心中有种被关怀的感觉，于是说在清水居之西有个玉璧山洞，那里常年冰天雪地，只要到那里散步，即使再多的烦恼都会被冰雪融化掉，于是两人结伴赶往那个山洞去玩。由竹庐往西边的小径走，进入山洞后貂蝉向吕布问起自己的身世，吕布愚钝未化也表述不大清楚。貂蝉知道这一切的谜底迟早都会解开，当下心中也便坦然。两人来到江畔，吕布倾听竹林的风声很是好听，貂蝉却道那是天地之间的正气歌唱，寂寞的天籁之音。吕布听她提到“黄钟大吕”的词语，从此便称自己姓吕，吕布成了他正式的名字。

为了完成貂蝉的心愿，吕布决定带着她前往湖对面的凤仪亭去。回到竹庐往右过桥到湖边，潜入湖底进行一个小游戏，吕布边游边躲避迎面游来的鱼类，若被鱼击中会掉HP，在HP耗完之前游到湖对岸。离开清水居往北赶到微雨瀑布，前方的桃林有两条路，一条被瘴气封锁，走另一条到桃林深处有一处牌坊，这里有几个NPC可以交谈，继续往上走一段山路即是凤仪亭了。实现心愿的貂蝉面对如画美景心中很是兴奋，对吕布心存万分感激，觉得他虽然不擅言词，但比那些满口道理的人可爱多了，两人约定天天在这亭上看景聊天。在回去的路上，貂蝉总是觉得凤仪亭有些蹊跷。她曾听马元义说过，凤仪亭是建在云彩里的，如今看起来总觉缺少点

什么。两人在牌坊交谈的时候，有位老者自称是桃花镇的镇长，说桃林里瘴气太重，镇上人出入很不方便，要破解瘴气需找到雄黄酒、檀香和胭脂3样东西。走到山口貂蝉赶回清水居，吕布则赶回长安客栈与侯成会合，自然也少不了侯老大的一番责骂。第二天在城里寻找破除山上瘴气的材料，先到鸣月坊找琴童兄弟谈话，猜弟弟和哥哥的岁数分别为7岁和11岁，答对后从弟弟手中拿到檀香；来到得月楼找老板谈话，老板会出一道字谜，“江东二乔”的谜底是“娱”字（吴女的意思），答对后从老板手中拿到雄黄酒；来到问香苑与小乔谈话，她会问起孙权的籍贯，回答“吴郡富春人”得到胭脂。找齐3样道具后来到凤仪镇，与村长对话后走到牌坊的右下方使用道具即可解除瘴气，再与村长交谈得知有条密道直通到凤仪亭顶。由牌坊左上树后进入树洞，穿上去由巨树枝干到达凤仪亭顶部，只见云海苍茫，风动鹰翔，貂蝉俯瞰亭下美景心旷神怡，将捏就的小泥人送给吕布，那泥人的形貌酷似貂蝉，吕布央求貂蝉也将自己的模样捏成泥人，于是两人离开凤仪亭赶往玉璧山洞，下山时便可走解除瘴气的捷径了。

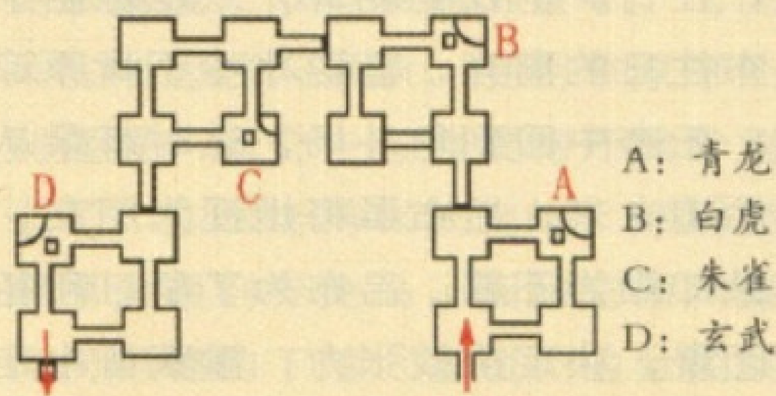
4 英雄相惜 凤亭粗心遗忿怨 美人有伴 玉璧巧手解连环

回到玉璧山洞，在转盘路口往上走到尽头，在有3根冰柱的冰室，貂蝉从架子上取到泥土，须臾就将泥人捏好了，吕布看着泥人很是喜欢，将它送给了貂蝉，要她好好爱惜。由于动用了供奉的泥土，冰室的大门被关闭，要打开大门需解开3根冰柱上的谜题。这里要将3根圆环按次序移到最右边去，但每次大环不能放在小环上面。具体解法是：小环左→右、中环左→中、小环右→中、大环左→右、小环中→左、中环中→右、小环左→右。当三环全部移到右边后，冰室的大门轰然开启。与貂蝉分手后回到客栈，吃了侯老大给的什么东西，第二天醒来吕布顿觉浑身无力，侯老大阻止他再赴凤仪亭之约，并要将他手中的泥人毁坏。气急之下吕布将侯老大打倒在地，跑到凤仪亭去找貂蝉，结果在亭子里找到被踢碎的小泥人，却看不到貂蝉的身影……



10天之后，吕布被侯老大卖到了角斗场，他不理会人贩子的叫喊，仍然痴心地等候貂蝉的出现，人贩子见状也是无奈，只好等他饿昏了再带走他。当吕布醒来时在一座长亭内，往右走囚室过道到角斗场遇到格斗王张力，张力不由分说攻将过来，吕布饥乏交困之下被打倒在地。在囚室里正与张辽说话，李肃带着人手赶来报仇，将这群家伙打跑后闻听张辽哈哈大笑，吕布心中仍念念不忘寻找貂蝉，于是往前跑出了格斗场，却被外面的张力再次抓回囚室。到了晚上，张辽打开囚室的大门，并告知在屋下有一条通往外面的地道，他救吕布的唯一的条件是和他打上一架。由地道来到地下陵墓，在迷宫里分别有青龙、白虎、朱雀、玄武4个机关室，开启机关才能打开前方的通道。出了陵墓遇到追上来的张辽，打败他后拔腿离开这里。

地下陵墓迷宫图



赶到凤仪亭见有官兵把守，原来长安刺史丁原在这里赏景，张力赶上来劝说吕布不要莽撞行事，但吕布并不听劝，口中念着貂蝉的名字冲了进去，张力思忖若要降服吕布，须解开他心中的死结才行。吕布冲入凤仪亭被丁原出手击昏，同时张力也被误伤。在丁原率队离去后，张力陪着吕布一起等候貂蝉的出现，张力的伤势看来很是严重，在他性命垂危之际貂蝉出现了。吕布的心事





吕布被侯老大卖到了张力的角斗场。



张辽告诉吕布有条密道可逃离角斗场。

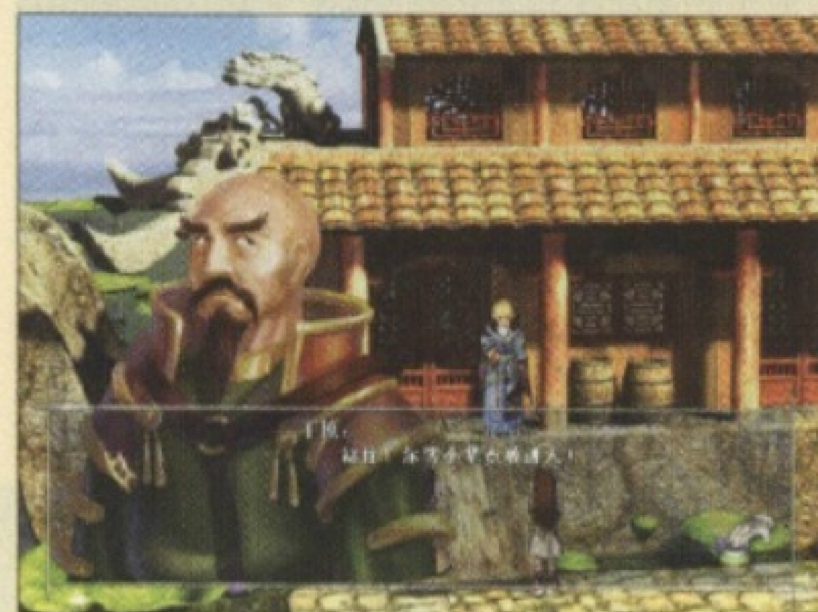


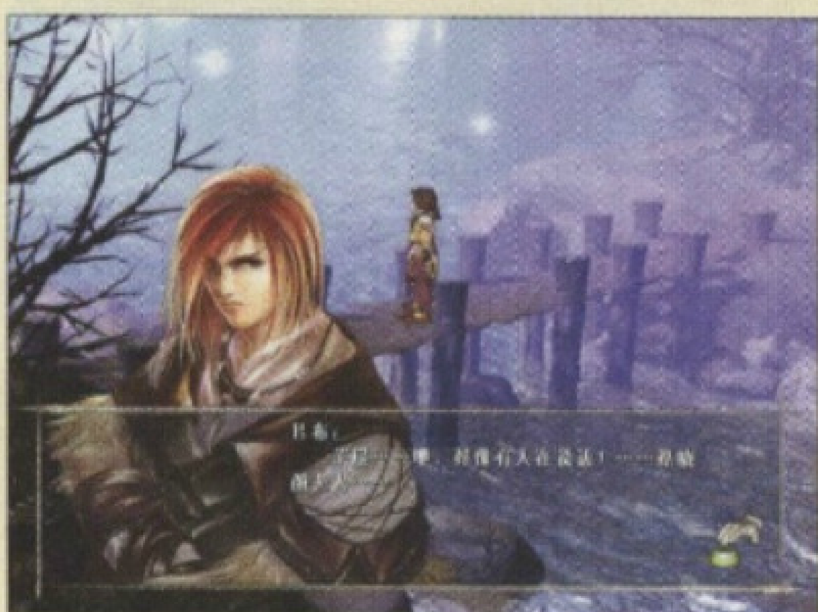
在长安市集中再次见到长大的少女貂蝉。


吕布追到清水居，貂蝉的态度却似无情。


在玉璧山洞中，吕布与貂蝉重归于好。


心先生和张力在叙说当年的恩怨往事。


吕布和貂蝉赶到丁原府宅的楼船营救张力。


在结界幻境中，听到茅屋里心先生在和晓颜夫人说话。

已了，便决定和张力一起回格斗场去。貂蝉见吕布决然离去，站在亭上伤心不已，从此不再相信和依赖任何人，这时马元义走到她身边，答应将所会的一切传授予她。吕布背着张力回到角斗场，张力打算把他培养成真正的格斗士，将来能自由地走出这道大门，赢得自己的自由。

4年后，张辽的武功在张力的点拨下突飞猛进，李肃奉迎之余仍然力劝他为丁原卖命，去追讨黄巾余部。张辽没好气地将其赶走，他目前的真正目标是要打败张力和吕布，只是张力分别传功给他和吕布，并不愿意让他们相互较量。吕布在与张力的比试中感觉到一股强大的力量呼之欲出，却又觉得不能控制这股霸道的力量，便陡然住手。张力说有一天能将这种力量收放自如的话，便会成为一代武神，他一生梦寐以求的境界。在张力离去后，吕布打算到长安市集逛逛，不想张辽这家伙也跟了过来。

在长安街道听路人说董媛和牛辅在这里出现，往前来到市集碰到心先生和马元义在谈话，貂蝉也站在旁边。心先生感觉到貂蝉身上流露出的那股浑然天成的道气，想她就是张角的转世之身。在一旁的耳朵见心先生称赞貂蝉，心中不服上前挑战，吕布感觉到两种刚柔的力道在争夺，一种充满霸气，一种则充满智慧。当貂蝉从他身边离去时，他再也感觉不到往日的温馨气息。离开长安城到清水居，在竹庐前找到貂蝉，只是她由于吕布往日的离弃，言语冰冷不肯原谅他。无奈中回到角斗场，这时耳朵从身后追上来，吕布虽将她视为朋友，耳朵却颇为不屑。吕布为了早日和貂蝉团聚，决定挑战张力，重获自由走出角斗场大门。先在练功处提升一下等级，再到张力房间对话，之后在角斗场进行格斗王之战，取胜后晓颜夫人宣布吕布成为第二个格斗之王，同时也获得真正的自由。

5 重归旧好 手搅清姿难离弃 再溯前因 魂游黄泉竟跟随

正和张辽说着话，貂蝉来到角斗场挑战二人，吕布自然不肯动手，貂蝉出手抢走了他的虎牙项圈，吕布望着她的背影追了过去。来到清水居西面的玉璧山洞，往西边的大冰室找到貂蝉，在这里和她玩起了捉迷藏，追上她后两人终于冰释前嫌重归于好。这时马元义气急败坏地跑了进来，斥责貂蝉过于轻浮不知自重，貂蝉只好说谎将此事瞒过。两人回到角斗场，发现这里有生人气息，原来是心先生在和张力谈话，张力是黄巾军的护法，而晓颜夫人则曾是心先生的妻子。心先生离去后，张力怕他会将自己的身份通知官府，为了保存角斗场他只有离开这里。当吕布救醒了昏倒的晓颜夫人时，丁原的兵马已包围了角斗场。打胜一场后张辽也加入进来，不过敌人兵马过多，只有且战且退，最后被逼到了角斗台上，这时张力出现并答应跟丁原走。

吕布决定前去营救张力，马元义也跑来让貂蝉往长安丁原府救援。来到长安城进入丁原府内院，往右到后花园，过湖中石径找到一艘楼船。在门口遇到丁原，好不容易打败他，这家伙却自称受到董卓的逼迫才去捕捉张力，巧舌如簧将两人骗进楼船。沿着走廊通道一直往右走，由竖梯爬上到二楼，在其中的房间内找到心先生和张力。为了夺得天下，心先生决定杀掉张力这个危险人物，使用灭绝魔功将其袭倒在地。心先生离去后，垂危的张力向吕布和貂蝉讲述当年与晓颜夫人的爱恋，以及钜子心和天公张角反目为仇的往事。正说话时牛辅闯了进来，在张力的劝说下两人只好逃离了楼船。

回到角斗场吕布内心充满悲伤，貂蝉看他痛楚的样子仿佛又回到4年前他带着张力离开自己的时候。吕布到房间找晓颜夫人说话，晓颜劝他不要与心先生对决，当务之急是运回张力的尸体再说。回到长安丁原府，到大殿找丁原谈话，得知牛辅和董媛已押着张力的尸首去见董卓了。连忙出城往北方赶到董卓军营，到辕门闻听前方董媛和牛辅在说话。上前打败牛辅并接下他的一支箭，牛辅信守承诺将张力的尸首交给吕布。吕布将张力的尸体火化后再去见晓颜夫人，马元义跟过来厉声指责晓颜不守妇道，当

年张力由于她才离开黄巾军，致使天公和心先生断袍绝交，黄巾大旗才因此倒下。晓颜此刻已万念俱灰，心萌死志。貂蝉对马元义的无情态度很不以为然，决定不再受他的束缚摆布，自己去寻找《太平要术》的真谛。

貂蝉回清水居收拾东西，吕布决定要为张力找心复仇，来到隔壁听到心先生和晓颜夫人的谈话。当心先生得知孩儿已在多年前死去，欲杀死晓颜以泄愤恨时，吕布闯了进来，心先生看他资质非凡便施法将其带到回梦结界之中。在幻境中往右边走，经由传送门来到水畔，听到心先生在向晓颜谈论有情无情的救世理念。穿过镜子湖面到月树，再次听到晓颜和心先生的谈话，原来耳朵就是他们的孩子，但心先生已安排耳朵在晚上刺杀晓颜。

回到角斗场后吕布面临一个选择，帮助晓颜还是帮助耳朵。选择帮晓颜冲出房间会发现被人设下结界，穿过幻境中的迷雾森林，在茅屋前听到晓颜的声音，原来是她布置的结界。出了结界连忙赶到晓颜的房间，看到晓颜已被耳朵所刺，在临死前她央求吕布和张辽不要为难耳朵。吕布沉浸在好友离去的悲痛中，来到心先生的行宫却怎么也进不了幻境，于是返身赶往凤仪亭去见貂蝉。在亭子里不见人影，于是由树洞爬到亭顶找到貂蝉，在两人叙话时马元义跳过来暗算吕布，说是为了天下苍生让貂蝉放弃个人感情才这么做。貂蝉扬言从此与马元义断交绝情，情急中马元义攻了过来，打败他后马元义趁机制住貂蝉并将吕布推下山崖。见此状况貂蝉悲愤万分，这时心先生出现告知马元义就是她的亲生父亲，为了什么天公遗愿而罔顾女儿的幸福，马元义听事情败露羞愧离去。心先生劝说貂蝉跟着他走，到一个没有感情缚累永远宁静的地方，貂蝉悲痛中放火烧掉凤仪亭，目光阴冷地随着心先生离开。

6 萋萋草原 搏赤兔捐血救命 重重杀气 联诸侯伐董夺君

坠入悬崖的吕布被耳朵所救，找到神医华陀用入梦大法救了吕布一命。吕布醒来叫着凤仪亭和貂蝉的名字跑出茅屋，耳朵追出去答应带他去找貂蝉。来到凤仪亭发现已被烧毁，然后又去清水居，在竹庐前找到神智错乱的马元义，耳朵说他是中了心先生的恐惧魔功，才会如此痛苦不堪。来到江畔仍然不见貂蝉的影子，吕布五内俱碎，在竹风天籁中大声疾喊着。10天之后，吕布仍伫立在焚毁的凤仪亭前黯然神伤，这时张辽跑来说董卓派牛辅围剿角斗场，吕布于是和耳朵一道赶回角斗场守护。与张辽会合后，丁原为了笼络吕布假意与牛辅翻脸，牛辅也乐得顺水推舟放过角斗场和吕布。吕布没有理会丁原的邀请，步出角斗场遇到身为兵卒的侯成，稍为寒喧再次回到凤仪亭，丁原在侯成的带领下随后赶到，侯成这时已认丁原为义父了。丁原答应派出守军四处寻找貂蝉，利用情义将吕布纳为征战的利器。耳朵从吕布身上看破了情字，懂得华陀所说的情，乃是利益苍生的大情，而非这种作茧自缚的儿女私情。

3个月后，洛阳城发生兵变，西凉董卓率军包围了洛阳，丁原自恃有吕布为将，决定与董卓一起狩猎天子争夺天下。为了使吕布参与洛阳之战，侯成在丁原的授意下骗吕布说貂蝉在洛阳出现过，吕布闻言连忙动身赶往洛阳。由长安出去一路往东北方向走（游戏开始广宗城郊的东边）找到虎牢关，驻扎之后得知董媛为追赤兔马深入草原，丁原和侯成骗吕布去捉拿董媛，以她来要胁董卓。出虎牢关往南边进入草原，绕到草原深处找到董媛，未交一言她便跑开找赤兔马去了，往回走再次找到她，然后离开草原会遇到赤兔马，驯服它后向董媛询问貂蝉的下落，董媛不由分说就动起手来，结果被吕布轻松击败。受伤的董媛直喊着要喝血，吕布于是返回草原杀一只野狼，将狼血拿来后董媛却不加理会，抓起吕布的手臂贪婪地吸吮起来。等她恢复了体力，吕布相信她真的不知道貂蝉下落并打算送她回城，不想被她痛骂了一顿讨个没趣。正要离开时，遇到董媛被侯成的手下追杀，吕布将其救下并执意要送她回洛阳，往右边穿出草原即到洛阳城了。不远处的路上，貂蝉侧耳聆听


耳朵在心先生的授意下刺死了亲生母亲。


坠落悬崖的吕布被耳朵和华陀所救。

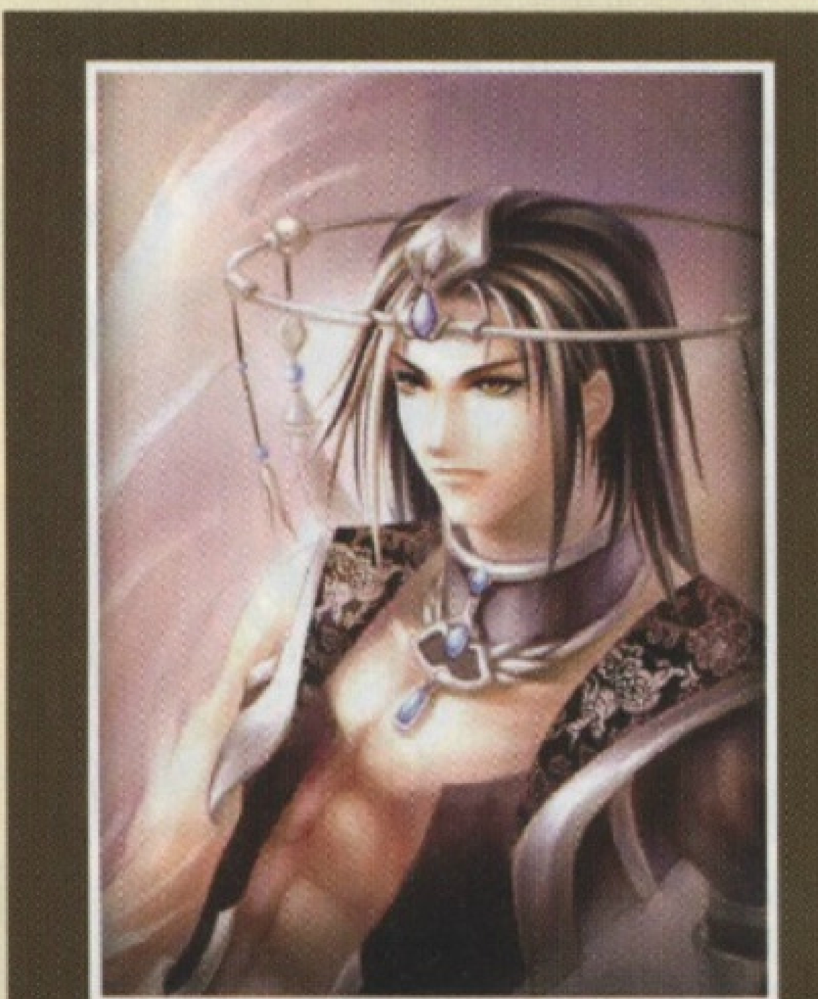

在草原上遇到追赶赤兔马的董媛。




丁原为了争夺天下，联合十八路诸侯共同讨伐董卓。


画舫大厅里的诸侯已被心先生的手下包围。


白门楼里耳朵接下了心先生的魔功一击。



赤兔马的蹄声，感觉到一股不凡的气势，凝目望去见马背上坐的正是吕布，心中的情念波动被心先生看破，让她忘掉貂蝉的身份，从此她便是名动京城的才女绾绾。

将董媛送回洛阳城，吕布在董媛的帮助下毫发无伤地回到虎牢关，在帅帐里受到丁原的责备，在侯成的劝说下放弃了抵抗，任由兵卒看管起来。到了夜晚天空下起零星小雨，貂蝉赶来与吕布相见，却发现两人的心思都有所改变，在失望中转身离去。

丁原联合了十八路诸侯征讨董卓，袁绍和曹操皆在其列，在众人商议之后丁原决定派吕布往洛阳下战书。来到草原遇到耳朵，耳朵警告他世事无常，人心也会变。这时张辽赶来劝阻吕布，结果为了给晓颜夫人报仇要和耳朵决斗，吕布道出晓颜和耳朵的母女关系，耳朵如遭雷击喃喃自语地走开了。

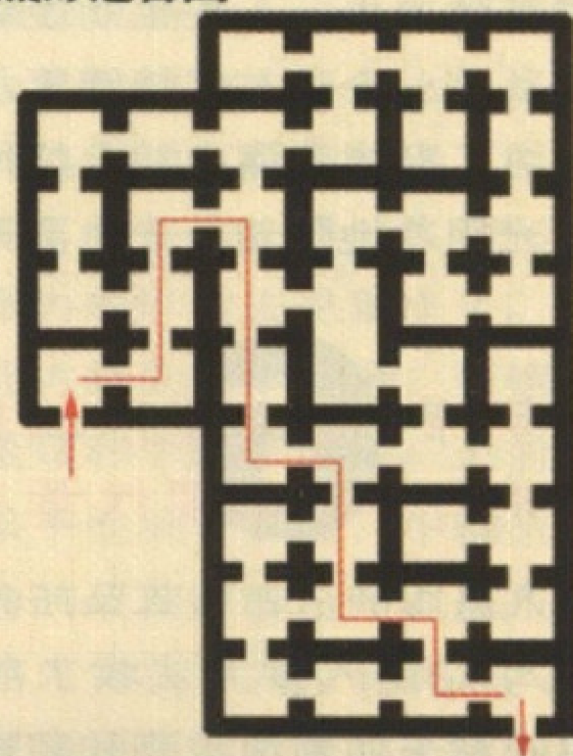
7 一顾倾城 温明园中惊绝艳 两心盟誓 白门楼里剿狂生

进入洛阳城一直往东北方找到董卓的行宫，进去面见董卓并交上战书，董卓凭他颈上的虎牙项圈认出是当年的野小子，对他的勇气和野性大为欣赏，并放他出宫。吕布完成使命，开始在城里寻找貂蝉的踪影。先来到酒店听酒客谈论温明园的绾绾姑娘，称她是天下第一美女，再到城西南找一书生对话，得知温明园的位置。出城后往西边走找到温明园，在石桥上却被仕女荷露挡了驾。回到虎牢关议事厅，丁原和袁绍等人正在谈论温明园中的绾绾，不久荷露赶到请各位诸侯明天往温明园商讨天下局势。次日吕布作为丁原的侍卫来到温明园，在石桥上意外遇到牛辅，得知董卓也赶来见绾绾了。击败牛辅进入屋内，吕布认出绾绾即是一直寻找的貂蝉，貂蝉却表情冷漠形同陌路，说自己从来没喜欢过他，一个认贼作父的人根本不值得她去认识。丁原闻言恼怒不已，出手将貂蝉击伤在地，吕布见状大吼一声将丁原杀死，貂蝉为了保全吕布性命厉声赶他离开。吕布跑出画舫在石桥遇到折回的曹操和刘备，得知外面被一群奇特的蒙面女人包围了。吕布连忙返回画舫大厅，见心先生和杀手已将众人制住，貂蝉在心先生的命令下过来杀吕布，吕布无奈出手，这时耳朵现身说貂蝉的本性已被心先生迷惑，为今之计是大家联手冲出温明园。张飞上前打烂地板现出通道，众人穿过船底迷宫逃出心先生布下的陷阱罗网。得知众人突围成功，心先生气极败坏地大骂刘关张，董卓则想着利用貂蝉来收伏吕布。

吕布和耳朵带着貂蝉去向神医华陀求救，得知貂蝉是中了迷魂大法，若要解救她除非杀死施法者。回到虎牢关遇到牛辅，说董卓找吕布有事相商，事关貂蝉的生死，吕布于是动身往白门楼赴会。白门楼位于洛阳城南方，见到董卓后约定联手一起杀掉心先生，不过得先杀掉公孙瓒诈降，假言为了貂蝉而向心投降。耳朵认为其中大有阴谋，董卓此计是为了离间吕布与诸侯联盟的关系。为了解救貂蝉，吕布还是相信董卓，耳朵见劝说无效气极离去。

回到虎牢关议事厅找到公孙瓒，打败他割下人头，返回白门楼后进入主塔，往右走廊到侧塔由螺旋楼梯往上爬，这里每一层都有参照物来区别，到第三层后由主塔上第四层，再由侧塔上第五层，主塔上第六、第七层，往右到侧塔七层找到董卓，假装与董卓动手过招，趁心先生疏于防范之际联手攻击，吕布得到董卓的方天画戟后成为真正的战神，何况耳朵也现身助战，打败心先生并非难事。只是心先生露出败象后狗急跳墙，使出上古绝学灭绝魔身，耳朵为掩护吕布

画舫底部迷宫图



扑上前去，吕布心中的守护神就此香消玉殒。

一代野心家终被歼灭，貂蝉摆脱了心先生的控制重获自由，她的心中仍然对心的能力佩服不已，期望有朝能有掌握天下的权势。而吕布则厌倦了权力与争斗的世界，打算回到平静的森林里去，但正如貂蝉所说的，吕布本身就是当今的第一利器，已卷入时事的漩涡再也没有退路了。董卓为人阴险狡诈，如果天下被他所夺，百姓也不会再有宁日。貂蝉答应如果吕布除掉董卓，两人便归隐山林一起过快乐无忧的生活。

8 竹庐剖心 爱人者痴末为惧 幻境追魂 执子之手永相随

满心矛盾的吕布步出画舫，撞见门外的董媛，打败她后决定明天找董卓交待一下。翌日见到董卓后，得知董媛在散步时被诸侯捉去了，吕布受托往虎牢关救人。打败关口的袁绍，在吕布府见牛辅已将董媛救了出来，只是很久没有饮血身体很是虚弱，于是大伙带着董媛去找华陀医治。华陀诊出董媛宿疾由来，要根治需要一颗鲜活的人心，牛辅听了当下决定用自己的心来救活董媛，这片痴情使神医也为之动容，手术中成全了他和董媛的两条性命。董媛醒来后很快恢复了体力，一行人一道返回洛阳去见董卓。董卓见女儿无恙归来很是高兴，吕布去意已定他也不再为难，只是让他去向诸侯解释刺杀公孙瓒之事。来到虎牢关遇到袁绍，得知他的家眷已被人屠杀，罪名都栽到吕布的身上，也不容吕布解释就攻了上来。吕布无奈只好应战，打败袁绍后刘关张又围了上来……

洛阳行宫中，董媛请求董卓借出三千兵马援救吕布，董卓意在借刀杀人托辞不允，董媛于是和牛辅一道前去助拳，不料路上牛辅伤势发作不能再保护董媛了，和她作别离去。吕布在围战中只是躲避刘关张的兵器，一招也不还击，三兄弟看重他的气魄和身手，便放他离开虎牢关。吕布在草原中遇到牛辅，得知他为了救董媛而剖去了半颗心脏，伤势将终生难愈。吕布连忙赶回洛阳行宫将董媛带了出来，让她与牛辅好好厮守。

回到行宫与董卓对质杀害袁绍一家的事，这时貂蝉又诬陷董卓调戏于他，吕布心刚气盛与董卓交起手来，在战斗中貂蝉趁机抢走吕布的方天画戟，董卓领会到是心先生的元神控制了貂蝉，于是拼力拖住貂蝉让吕布逃出宫外。吕布跑出洛阳，为了援救貂蝉动身去找华陀求助，然而到了华陀居唯见满眼狼藉，地上躺着无数汉兵尸体。赶到虎牢关找刘备对话，得知曹操营中请了一位军医正是华陀，这时往东北边的屋子找到华陀，他对吕布暴露他的行踪抱怨了一番，说貂蝉的元神可能被心先生封锁在结界幻境之中了。

一行人赶到白门楼，吕布决定依照华陀的主意去楼顶偷袭貂蝉，然后利用入梦大法进入幻境解救貂蝉的元神，而曹操则把守在塔楼之外应付赶来的心武士。攻到楼顶后发招击败貂蝉，吕布在华陀的帮助下进入结界的幻境，穿过雾林和镜湖在茅屋找到貂蝉的元神，然后出茅屋往右边的传送门到悬崖，接着经过一连串的传送门往上方传送（中间会有选择，一直选往上传送），在尽头的传送门处找到心先生的元神，得知方天画戟已被他毁掉了。接下来是与心先生的战斗，他会有3次变身，场景也会随之改变，打败他后貂蝉道出吕布已不能再在世间过平静的生活了，任何角逐权力的人都不会放过他，他就是天地间最锋利的武器，能用则用，不能用则会想方设法毁掉。因此吕布决定和貂蝉永远地留在这里，不再理会世间的战斗和纷争。

在这个心先生遗留下的帝王梦中，在充满迷雾的幻想森林里，吕布与貂蝉，这一对绝世的英雄眷侣，骑着赤兔马追逐天上比翼的彩鸟，幸福地踏歌而去。

凄苍悲凉的境者再次于天地间缭绕而起，萧萧落木，不尽长江。张角和心先生的时代刚刚落幕，而曹操与刘备的征尘方才扬起，唯有千古的苍茫乾坤，青山不改，绿水长流……

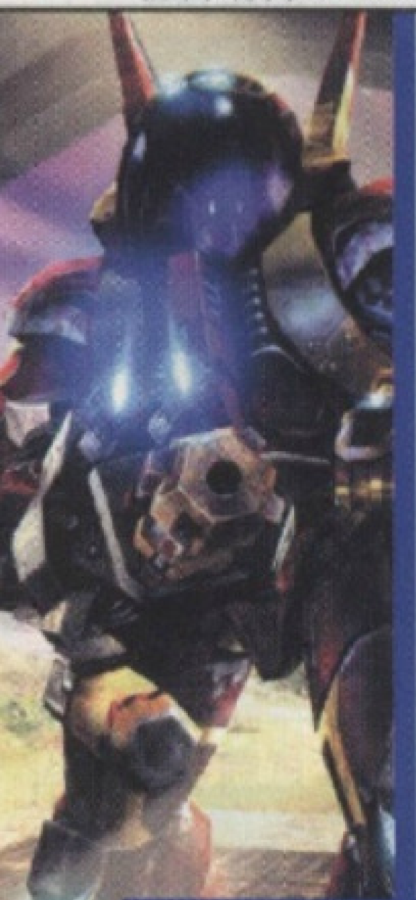

董媛劝吕布不要对现在的貂蝉太痴情了。


虎牢关三英战吕布。


吕布在洛阳行宫刺杀董卓。


吕布和貂蝉与心先生元神的最后大战。

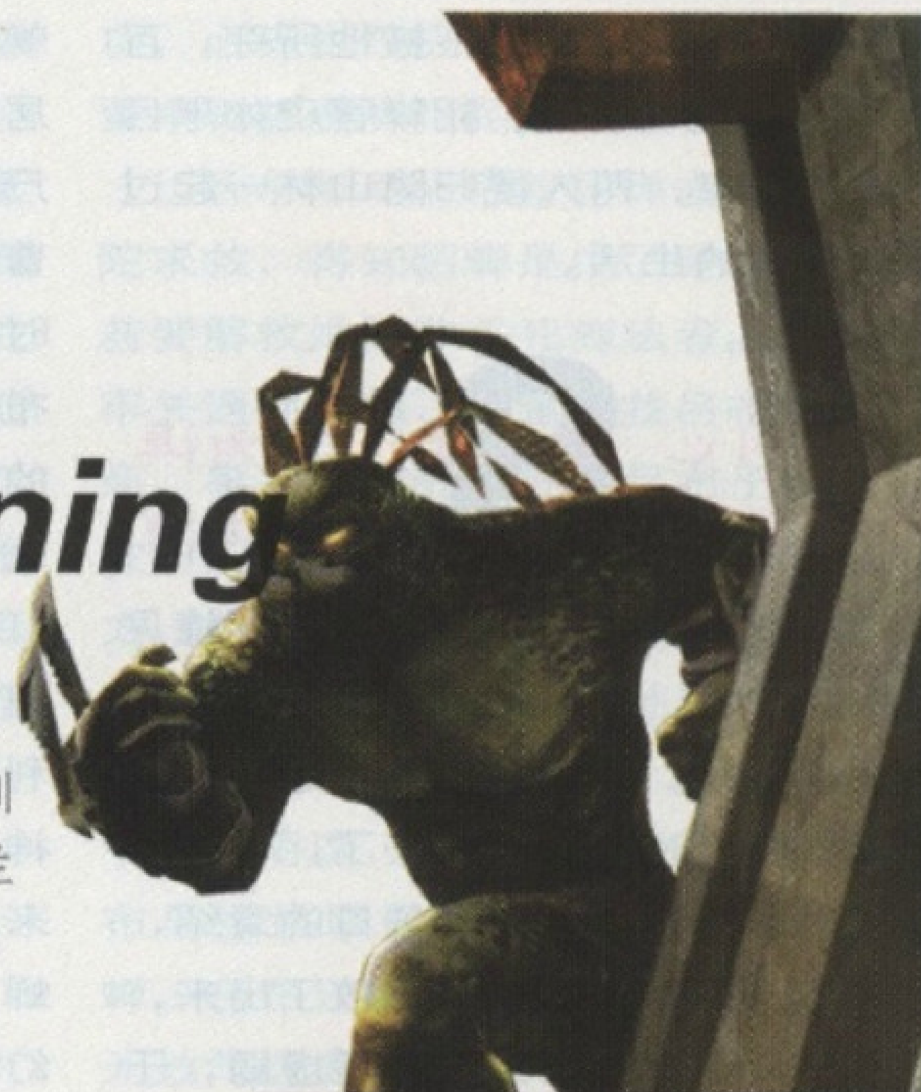

吕布和貂蝉决定永远留在幻境里厮守一生。



说起正统的FPS游戏，热衷此道的玩家都会想到QUAKE、UNREAL、DOOM这几个单词。不错，这几大游戏系列一直是此类游戏中的佼佼者。像去年年底的《虚幻竞技场2003》就是这个著名FPS游戏系列网络对战分支的最新一代，而Infogrames刚刚推出的《虚幻Ⅱ——觉醒》却是一个完完全全的单机游戏，以极其精美的画面和简单灵活的操控为特点，玩家在其中扮演一名未来世界的地球人——宇宙殖民军军官John Dalton。未来的宇宙并不安宁，充斥社会的动荡、星际的分裂以及由于追逐利益和权势而造成的外星种族之间的种种冲突。主角面临着匡扶正义、解决危机和化解矛盾的重大使命，冒险历程共计七大关23个场景，这些任务包括日常巡逻、解救人质、偷取机密文件、设置炸弹等等，为了完成任务，有时还得学习并使用一些全新的手段。由于游戏对电脑配置要求很高，大家在开始游戏前最好先对以下画面设置参数进行适当的调整，包括：Resloution（分辨率）、Bit-depth（显示发色数）、Refresh Rate（刷新率）、World Texture Detail（场景纹理细节）、Skin Detail（表面细节）、Brightness（亮度）、Contrast（对比度）、Gamma（环境光影调节）、DetailTeturess（细节）、Fullscreen（全屏）、Vsync（对称度）。

虚幻Ⅱ觉醒
Unreal Ⅱ: The Awakening

■品游轩 苹果熟了



美丽的奥德赛Ⅳ号星球，这里是地球殖民军（TCA）总部所在地。军官Dalton威风凛凛地前来向上司报到。在这里，他可以进行相关的训练课程，学习掌握基本的行动技巧和武器使用方法。而在远方的亚特兰蒂斯号飞船，则是其行动的大本营。

第一关 避难所
Sanctuary Mission

接受了Aida的命令后，Dalton驾着飞艇向目的地进发，此行的任务是接到Elara V号星球传来的消息，有许多不明生物向LiandriMining Facility发动突然袭击，基地内遭受严重破坏，人员死伤状况不明。

飞艇缓缓降落，从半空中就可以清楚见到地面上有不少工作人员倒在血泊中。在他们周围，一些异星生物正在四处乱窜。当怪物们看见飞艇后，向Dalton打了几枪便逃进了基地。眼前的景像强烈震撼了生者，待飞艇停稳，Dalton迫不及待地冲入了基地。进入室内往地下而去，沿途所见更加触目惊心。前面渐渐合上的铁门处，一名惨叫的工作人员正被里面的怪物拖了进去。Dalton当即冲了过去，但铁门已被毁坏无法打开，只好从侧面通道进去，黑暗中依稀可见到前面有怪物一晃而过。来到一个大厅，刚才求救的工作人员已遭毒手。一些异星生物从四周冲了出来，Dalton利用大厅的柱子加以掩护，耐心地和怪物们周旋，好不容易才消灭了它们，得到怪物的武器Shock Lance——一种鱼叉似的东西。从大厅地面跳入地下水道，在水中的骷髅旁可拾到Assault Rifle和弹夹。往前由另一侧的出口爬出，进门后开枪杀掉两个怪物，然后从一处天井攀登上去，来到一个通道内。通道中有不少敌人，还有一些氧气瓶，可以打爆氧气瓶干掉周围的敌人。过了两道门后，来到通道的另一侧，注意贴着墙壁慢慢走，这里有敌人会从身后发动偷袭，屋顶上也

总评 88



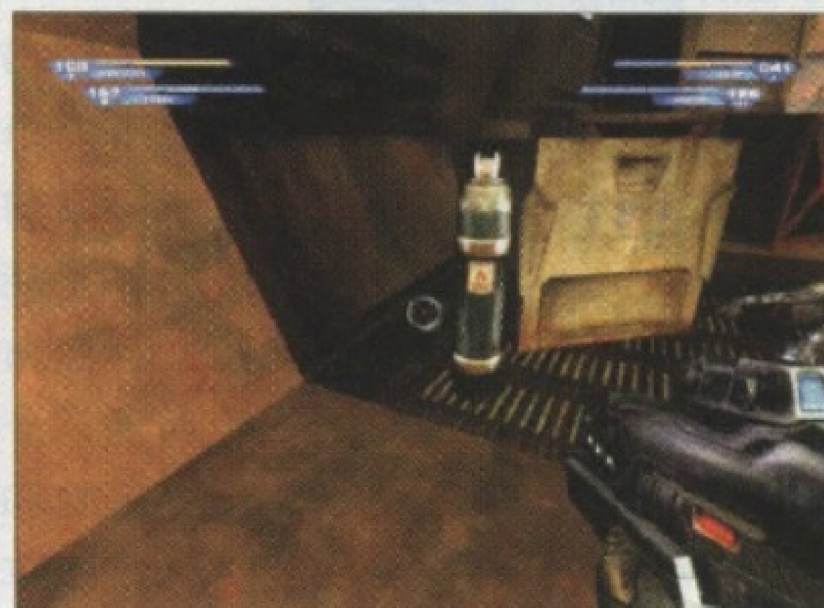
制作	Legend Entertainment
发行	Infogrames
载体	CD×2
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Win9x/ME/2000/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB RAM
显卡：32MB以上3D加速卡
硬盘：3GB



Aida向主角介绍任务情报。



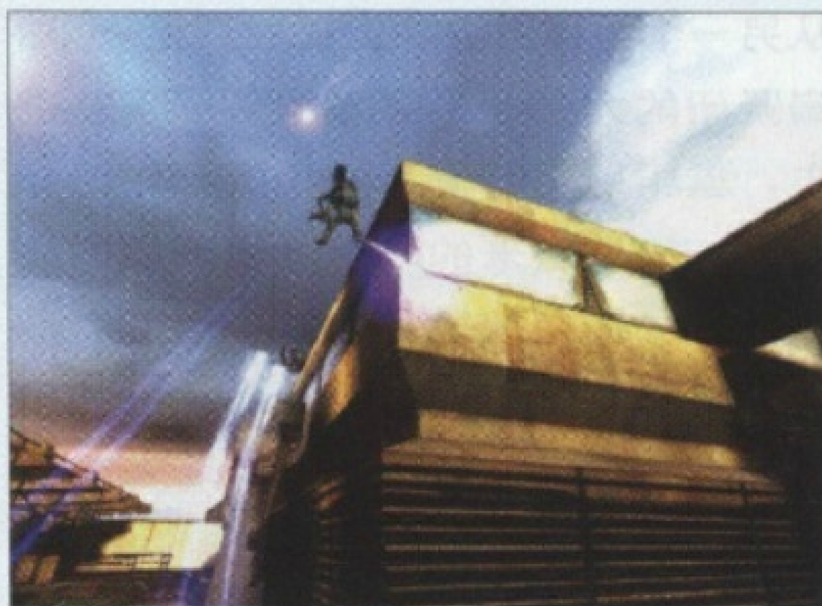
场景中的氧气瓶也可以利用哦。

会出现敌人。最后蹲着进入一扇有节律关合的小门，来到布满水池的室内，这里有不少怪物。干掉它们后进入电梯，按下电钮，电梯向下降落，但马上就出了问题，似乎有怪物在破坏电梯。一阵爆裂声后，电梯似乎失控了，电力也被切断了，眼前漆黑一片。过了一会儿，电梯降到了底层，门刚打开，一个双手各持数把利刃的兽人冲了进来，开火干掉它。出电梯乘坐一旁的另一电梯上去，几番周折后来到了基地室外。

出屋后，要注意对面山上有3个怪物会同时发动攻击。穿过狭窄的山谷，来到能源工厂。从建筑物右边的阶梯上去，看见工程师Miller为了保护神器Artifact，在怪物的逼迫下不幸摔下高台。Dalton从旁边的一个窗口跳下去，进入基地内部，最后的去路被两个大铁箱挡住了。从左边的一个小洞钻到地板下，然后从这里进入能源工厂的核心部位——总控制室。干掉游荡在此的敌人后，拉下两个紧急拉闸，这时总控制台上会出现一个电源重启按钮，按下按钮，基地内的发电机又重新运转起来。顺原路返回，在先前工程师Miller失足的地方跳下去得到神器Artifact，而这仅仅是完整神器的一小部分。随后干掉这里唯一的一个异形，这厮比前面遇到的敌人都要厉害，注意对付它之前要补充好体力。胜利后从中央电梯上去，将神器Artifact交给专程来接收物品的特派员，自己就可以返回亚特兰蒂斯号了。

返航了！Dalton还在盘算着回去先泡个热水澡，然后美美地睡上一觉，不料突然接到亚特兰蒂斯号发来的紧急命令：刚刚接收神器Artifact的飞船在返回途中遭遇袭击而坠毁，请速去营救！Dalton只得立即赶往事发地点。

地面的情形和Dalton的心情一样糟糕，黑暗的峡谷中伸手不见五指。顺着沿途的灯光指引来到飞船坠毁地点，值得庆幸的是，3位飞船上的军官安然无恙，神器Artifact这个宝贝也没有丢失。大家稍作沟通后，一起向下一个接应地点赶去。这一路可绝非坦途，一种长得像狼一样的怪物蜂拥而出，其特点是速度奇快。好在4人紧密协作，终于杀出一条血路赶到了预定地点，并马上启动了指示灯，向亚特兰蒂斯号发出信号。在等待亚特兰蒂斯号前来营救的时候，那几名飞船军官在周围设置好几道封锁线，但还是有越来越多的怪物冲过来，不出一会儿封锁线就被破坏了，4人又是一番激战，杀退了敌人，也终于等到了前来营救的亚特兰蒂斯号。



当心屋顶上的偷袭。



TCA总部巨大的指挥中心。

第二关 地狱门
Hell Mission



在漫天雪花中开始行动。



大厅中火光熊熊。

来到冰天雪地的地狱，感觉到极度寒冷。Dalton绕到山后上铁桥，小心雪地上的那些小动物，它们嗜血如狂。沿着铁桥往里走，前面不远处有一庞然大物挡在道中，不过这厮不太经打，两枪结果掉它后，从桥尾的电梯下去。进入武器工厂的第一步就遇见了电脑监视系统的拦截，好在有Aida的远程协助，解除了激光封锁带。往里到了工厂内部，往左的末端有一个门被锁住了，不知道特殊密码就无法进去，还是从旁边的电梯先下去吧。

下到大厅后，发现这里火光熊熊、一片狼藉，不少工作人员横尸于此。在地上拾到一把喷火枪（注意，这可是本关最最重要的武器，必备！），从一侧的圆形大门进去，一路前行，来到一间屋子里，听到有人在呻吟，这可能是唯一的活口了！赶紧去查看，原来是一个躺在手术台上的工程师，开动手术台旁的医疗仪器为他治疗。一会儿，工程师就恢复了一些气力，他告诉Dalton：不知道是什么东西突然袭击了这里，不过他愿意带Dalton去找寻一些线索。

带领工程师沿原路返回，到了开始无法进入的房间门口，工程师会将此门打开。Dalton进去后打开留言机，听到了惨遭杀戮的工作人员最后留言，对闯入者的情况有了初步了解。随后在工程师的引领下，从前面的电梯再次下到大厅，从另一个圆形大门进去。在这里，工程师看到更多的同事已经死去，悲愤不已。就在这时，一些刺耳的嘈杂声由远自近而来，

攻关之忠告：

《虚幻II——觉醒》的游戏难度分为Easy-Walk in the Park（闲庭信步）、Normal-Intense Combat（出生入死）、Unreal-Killing Zone（杀戮地带）三类，就Normal级而言，和同类游戏比起来有着较高的难度。游戏的难度不在于冒险过程中有什么难解的谜题和烦人的迷宫，而在于敌人的BT血值和人海战术，要玩好这个游戏，笔者有以下10条忠告供玩家参考：

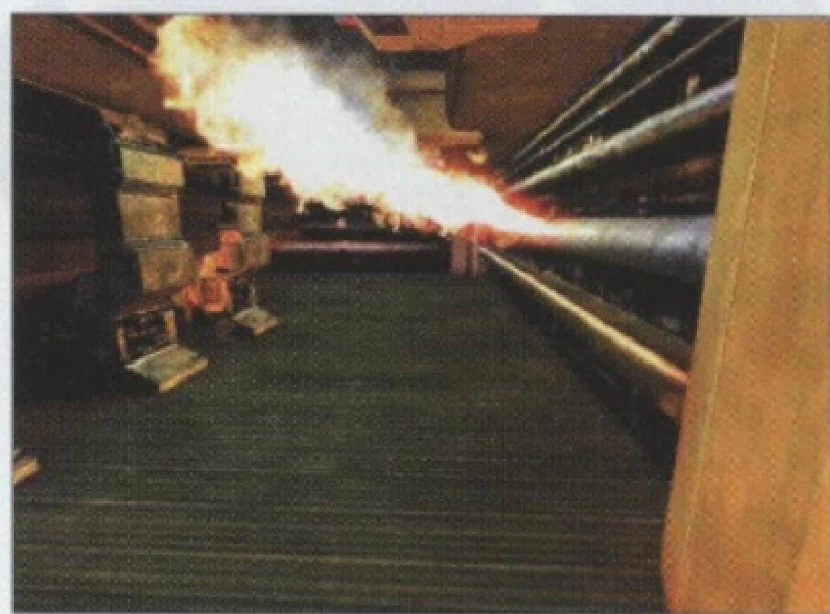
忠告1：游戏流畅乎？首先根据自己的电脑配置水平来调整合适的游戏参数，比如分辨率、纹理细节等。让游戏在进行过程中保持良好的流畅度，每秒画面刷新帧数最低在30以上为佳。特别是画面中出现成群敌人时，如果画面显示稍有停滞，主角将遭受致命的打击！玩家可以在第一关的大厅情节中测试每秒画面刷新帧数，这是游戏中首次出现大批敌人围攻主角的情形。如果电脑表现稍有欠缺，可以一方面采取优化硬件驱动、关闭后台程序等手段，另一方面可采取降低分辨率、关闭画面某些细节特效的手段来提升流畅度。对于那些离厂商给出的最低配置还有差距的电脑，还是不要打这个游戏的主意了。

忠告2：要重视游戏的训练关。不要过分自信，即便你是FPS的老鸟，也该好好利用训练关的机会，熟悉游戏的操作。因为游戏一开始难度就很高，所以事先训练好自己，对游戏的顺利发展很有帮助。

忠告3：注意和同伴交流。在游戏中，主角虽然多为孤身行动，但他的3位同事——女军官Aida、机械师Isaak和领航员Ne'Ban却各有其用。Aida是任务的下达者，要注意和她的对话，否则行动起来目的不明；Isaak是飞船机师，也是负责向Dalton提供和介绍武器的人，他的说明是你正确挑选和使用武器的保证；Ne'Ban虽然是一个机器人，但它可以向你介绍故事的背景和宇宙中各种势力的情况，要想深入了解游戏的内涵，得和它好好谈谈。

忠告4：掌握各种武器的特性。游戏中对于玩家最重要的自然是武器了，除了标准手枪外，其他武器几乎都是一些现实中不可能有的幻想型武器。和QUAKE3中的武器有着很大区别的是，“虚幻”系列中的武器不仅仅有那种简单的直线射击型武器，还有反射、抛物线射击等多种射击模式。要对付穷凶极恶的敌人，首先得练习使用这些武器，

Dalton稍一迟疑，只见四周涌出许多大大小小的太空蜘蛛，刚刚获救的工程师瞬间就被杀死了。Dalton大叫不好，手持喷火枪朝蜘蛛群杀去，且战且行。这一战直杀得日月无光、天地同悲，Dalton自己也记不清到底杀死了多少蜘蛛。接着来到一个巨型排风扇处，顺管道爬进去，干掉这里的蜘蛛后将另一侧巨型排风扇的电源开关打开，风力将原本阻路的火焰势头减小了，赶紧从旁边绕过去。这时发现沿途多了一些附在墙壁或地板上的黄绿色软体生物，这些东西不时喷出剧毒的粘液，还有沿途破损的管道会喷出灼热的火焰，蹲下爬过去即可。最后从一处升降平台上去到一个圆形房间，旁边房间旁的门无法打开，只有从另一个电梯上去。上去后只见一排3扇紧闭的大门，从靠右的破门下钻进去，屋里残垣断壁，致命的火柱四处乱窜，只见进来的门上有根倒塌的浅黄色柱子搭在那里，从柱子上可爬进上面的控制室。进控制室后，关掉里面的开关，下面的火柱顿时消失了。沿原电梯回去后，打开通往中央圆塔的大门。这里的周围围绕着两条岔道，一条通往大气实验室，和刚才一样，乘坐两次电梯就可到达控制室，关掉里面的开关。再回到下面一排3扇门的地方，从中间的门进去，室内中央有地道，跳下去进入玻璃通风管，当心里面成群的蜘蛛。由通风道出来，到了中央圆塔的的另一边，这里的岔道通往生物实验室，同样进入控制室关掉所有开关。只见实验室的动物全部都变异了，并且从牢笼里冲了出来，在房间里横冲直撞。不要和这些怪物硬拼，直接进靠右边的室内，从那里地板上破裂的铁丝网跳下去，这里当然也有许多蜘蛛，真是一刻也不让人消停。沿此路一直滑到大厅里（注意这里有补充血值和修复护甲的专用设施），一只巨大的蜘蛛皇后出现了，它不断喷出毒液，还发动沙尘暴一般的进攻，辅以无数的小蜘蛛从旁协助，真是让Dalton手忙脚乱，但最终的胜利还是属于正义者。


不要被灼伤哦。


当心周围山上袭击你的敌人。


战斗中要随时注意补充血值，加强防护。

第三关 黄泉路
Acheron Mission

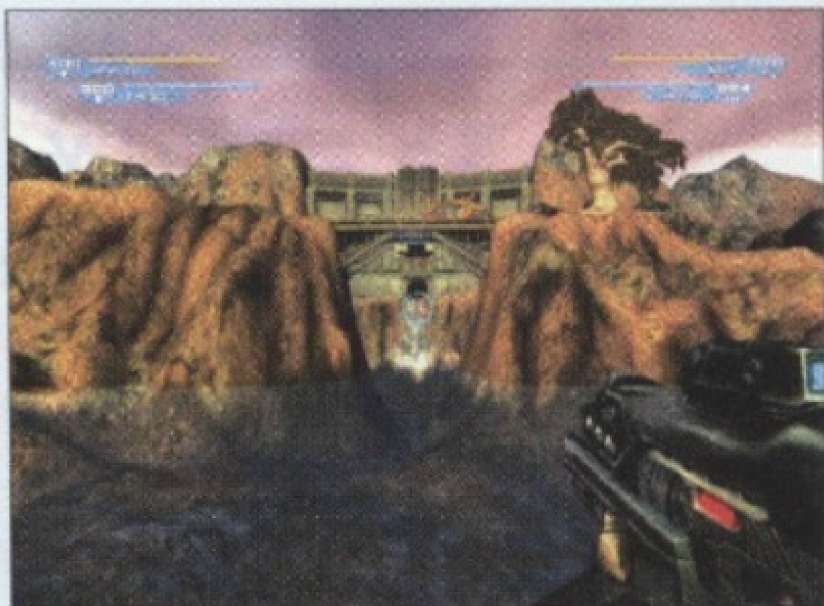
“近来比较烦，比较烦！任务是一个接一个……”Dalton没有得到片刻的休息就再度踏上了征途。降落在目的地星球NC867 Ⅲ后，立即遭到敌人的攻击。干掉他们后，在一个圆环形建筑上找到一个通讯器，这里有许多补充血值和修复护甲的设施。从利齿丛生的大洞穴坐吊篮下去来到星球内部，一直往里走，小心那些地面的植物和沿途的敌人。在最尽头可见到一个金黄色雾气蒸腾的“土包子”，四周围绕着毒蛇一般舞动的藤蔓。打开上面的3个定时炸弹开关，马上躲远些，待爆炸过后取得其中的

神器Artifact组件。这时整个星球就像开了锅一样，四处冒出了毒气毒液，还有一些开始没有的动物也发起了攻击。赶紧沿原路回地面，避免接触那些喷涌而出的黄绿色液体。乘飞艇返航，离开这可怕的是非之地。

此次的第2项任务是破坏性的爆炸行动。落日余晖下，Dalton下飞艇后，只见一座壮观的大坝屹立在眼前。干掉几个小兵后，获得狙击枪，这真是一件不可或缺的好武器。来到大坝入口，却发现无法进入，看看周围是否有“旁门左道”吧。从大门旁的铁梯下去，沿出水道趟水而入（不用担心会被湍急的水流冲下去，即便掉下去也淹不死）。进入大坝内部，发现这里的敌人并不多，解决掉他们易如反掌。楼道里上上下下的门都是紧闭的，只能从一楼楼梯下的一个隐蔽的铁栅栏门进入，沿管道往上攀，途中会在一个大气罐上发现第1个定时炸弹，打开开关。再往上爬，进入控制室，干掉这里的敌人后，打开控制台上的大门开关。从控制室下一层楼，打开楼梯侧的门，在冒着烟的大铁炉旁边发现第2个定时炸弹。最后进入中央大厅，这里有许多气罐，还有少量敌人和一些防护系统。绕到后背，从阶梯状的管道上过去，可发现第3个定时炸弹。将所有炸弹设定为起爆后，赶紧离开大坝。当飞艇呼啸着离开地面后，美丽的大坝顷刻间土崩瓦解了。

亚特兰蒂斯号在返航途中发生了故障，需要紧急迫降在TarahkIV星球的地球殖民军哨所抢修。Dalton担负抢修期间的安全保卫工作，机械师Isaak向他传授了设置防护系统和自动机枪的方法。首先，Dalton得往左去山坳里拿到成堆的防护系统和自动机枪，然后立即回来在大门前设置好。敌人会从天而降，分数批发动疯狂的进攻，干掉它们吧，确保飞船顺利排除故障。

当亚特兰蒂斯号重新起飞后，Dalton接到TCA总部命令，赶去敌人基地获取机密情报。基地外遍布不知名动物的巨大骸骨，显得杀气腾腾。先解决周边的敌人，而后杀入基地内部，把1楼的敌人干掉后，在左侧乘电梯上楼，干掉了望塔上的敌人，关闭控制台上的警铃开关。这时总部会派来一队卫兵护送电脑工程师前来传送敌人的资料，Dalton的任务就是配合卫兵保护工程师顺利完成工作。基地外，敌人已经闻讯而来……



雄伟的大坝。



狙击枪可真是好东西。

第四关 土卫十
Janus Mission

土星的卫星家族是我们迄今所知太阳系中数目最多而且情况最复杂的一个，雾霭重重的土卫十星球是这其中毫不起眼的一员，但平凡的外表下却杀机四伏。Dalton双脚刚刚踏上星球地面，就遭到了来自地面和高塔上的攻击。往前行是一座架设在山谷里的斜拉铁桥，这一关要当心不少地段架设的防护系统和自动机枪。进入基地内部后，进入电梯。一路没有任何岔路，最后到达中央有巨型台子的房间。进入右边的侧门，发现有个外星

熟悉它们的性能，这样在战斗中才不会吃亏。当追杀逃跑的敌人时，在拐角处暗算敌人时，或在狭窄的地形中，使用相应的特效武器就会让你事半功倍。

忠告5：不要犯冒进的错误。游戏中的敌人往往是成群结队，蜂涌而出，所以不要冒冒失失往前闯，要慢慢走，将敌人一个个吸引出来，再一个个消灭他们。冒进只会造成许多敌人的围攻，让你陷入敌人的汪洋大海中“出师未捷身先死”。

忠告6：补充血值和修复护甲至关重要。游戏中你所面对的敌人不但数量多，而且个个都是心狠手辣之辈，对主角的伤害不能小视。补充血值和修复护甲是游戏中最重要的事情，场景中除了有一些散落的血瓶、护甲外，还经常有许多补血和修复的设施——一种黄色或蓝色的小台子，周围竖有3块电路板，踏上去一会儿就会自动修复所有损伤。尤其是对付某些Boss时，场景中往往都会有这样的设施。

忠告7：小心潜在的危险。在游戏中，Dalton所面临的危险不仅仅是那些气势汹汹的恶人（怪物），场景中还会有许多其他可造成伤害的东西，比如危险的毒液、野外的小动物甚至是貌似野草的植物。所以要打起十二分的精神，提防那些不经意间遭受的伤害。

忠告8：节约弹药。提到这一点经验，可能很多玩家都会哑然失笑。依笔者的经验，这点实在是非常重要。前面提到过游戏中敌人数量多，例如在地狱门（Hell Mission）这一关中，从头至尾冒出的蜘蛛简直是数以千计，如果弹药不够，那么后果可想而知。所以必须强调在游戏中要节约弹药，节约的主要途径不是少开枪，而是要注意收集冒险历程中场景上的弹药，不要匆匆而过哦。

忠告9：利用地形事半功倍。游戏中的敌人AI较高，表现之一就是他们善于隐蔽在场景的某处。这样也给玩家以启示，游戏中一定要注意自己的隐蔽，不要过分暴露在敌人的枪口下，以血肉之躯硬扛，逞匹夫之勇是可笑的。当然，这还需要玩家在游戏时保持一定的耐心！

忠告10：善用几个功能键。随时存档按F5、随时读档按F8、查看任务指南按F4，以及在过于黑暗的场景中按F10调高亮度，这些都是游戏中经常要做的工作，把这几个键用熟了，可有助于游戏的顺利进行。

生物在一房间里，任Dalton如何请求，它也不肯开门。只好返身进入后面的房间，这里有3块大石头。房间里的几个敌人并不可怕，可怕的是进门左侧隐蔽的自动机枪。干掉机枪后，从机枪所处的通道下到另一个房间，只见除了敌人以外，还有一人被绑在台子上，这正是Meyer博士。救出博士后，他会带Dalton去先前无法进入的房间，那个外星生物对博士还是毕恭毕敬的。跟随博士一路来到会议室，博士打开通往屋檐的窗户，吩咐Dalton先去把屋檐四周的敌人全部干掉。屋檐上的敌人真不少，还有许多挺自动机枪。围着屋檐跑一圈，干掉最后一名敌人后，博士会自己跑出来，和他一起上屋顶吧。为了尽快启动无线电系统和亚特兰蒂斯号取得联系，博士马上展开了工作。而Dalton和等候在此的几名同伴的任务就是保护博士顺利完成工作，赶紧设置好防护系统和自动机枪封锁住屋顶周围的几个出口（注意还需要打开屋顶一角的天线开关），大批敌人马上就赶来了。来者不善，善者不来，敌人中多为身披坚甲、五大三粗的莽汉，血值极高，要打倒一个还真得费些功夫，实验室中有补充血值和修复护甲的设施。让同伴们在外面浴血奋战吧，Dalton最好守在实验室门口，也就是最后一道防线。这里最难受的是，博士的工作效率极低，非要把Dalton耗得只剩下最后一口气才能完成任务。和亚特兰蒂斯号联络后，任务即告完成。


保护博士和总部取得联系绝非易事。


戴着透明头盔的光头战士是非常厉害的对手。


屹立在水中的蘑菇状建筑。


惊恐万状的研究人员。


怪物们的移动速度都相当快，当心点！

第五关 透明海螯
Nakoja Abad Mission

本关处于一个奇幻的世界里，这里生长着巨大的不知名植物，天空中飞翔着罕见的翼龙。往前行，山谷中出现了一道闸门，无情的电光阻挡着Dalton的去路。在旁边的建筑中可以打开一扇墙壁上的小门，关掉开关。回到刚才的闸门处，电光消失了，进入后来到一座屹立在水中的蘑菇状建筑前，从下水道进去，沿梯攀上，进入建筑物内部。但前面屡屡有无法打开的铁门，还是从过道一侧的通风管道前进吧，小心其中的自动机枪。如此反复几次后，来到一个大厅中，大厅中有一柱状设施。从其中攀爬上去，通过一道走廊，然后连续乘坐3次电梯下到底层。眼前是一座奇怪的青绿色世界，四周墙壁上的纹理怪模怪样，让人感觉很不舒服。往前走，沿着缀满红灯泡的梯子跑到顶端，通过一段隧道，然后又沿梯子下到一个大厅，大厅里密布杀人的荧光射线。趴下通过后，在一侧又拿到一个神器Artifact组件。这时大厅中央会冒出有着上下两段身子的透明生物，干掉它后继续前进，来到一间中央柱子上镶有3颗宝石的大厅。这里有几个海螯模样的透明生物浮游在半空中，干掉它们后即可返航。

第六关 造物主
NC962Ⅷ Mission

这次来到Drakk老巢，这里和上一关最后的模样差不多，气氛压抑得令人窒息。四处有许多上一关里那种有着上下两段身子的透明生物，当把它打死后，一定要继续开枪将它粉身碎骨，否则周围会有一种密闭玻璃球中的透明蝎子跑出来将它复活。沿途会发现许多曾经来过这里的人横尸于此，还会发现许多透明培养罐，人和动物身体部位在其中被任意组合，看来敌人试图培养出各种怪物。从一个大厅中央坐电梯下去，会发现地下空间比想象的还要巨大。在这里会发现一个长着尾巴的人，在透明培养罐外

游戏操作：

本游戏的操作基本和其他FPS游戏毫无二致，上手应该不难。游戏默认的基本操控键位如下：

1.动作键位设置：

向前：W或Up

向后：S或Down

向左：A或Left

向右：D或Right

跳跃：Sapce（空格键）

蹲下：C或Ctrl

向左倾斜身体：Q

向右倾斜身体：E

使用物品或开门：F或回车键

向上看：Page Up

向下看：Page Down

缓步行走：Shift

2.武器装备控制键位设置：

主要武器：鼠标左键

次要武器：鼠标右键

装填弹药：R

前一武器/狙击枪瞄准时放大目标：左括号

后一武器/狙击枪瞄准时缩小目标：右括号

更换武器：数字键1～0或鼠标滚轮

3.功能键位设置：

显示任务：F4

快速存档：F5

快速读档：F8

输入信息：Tab

打开控制台：'

抓图：F9

场景光影调节：F10

亮度调节：F11

对比度调节：F12



按下一个按钮，可以把他从机械手上放下来，按下另一个按钮会让他遭受电击。几次电击后，这人的身体竟然一下子长大了几倍，并破罐而出，赶紧击毙这恐怖的怪物吧。接着进入核心地域，只见中央缓缓升起一个太空甲虫，它时而用两翼的炮火连续攻击，时而吐着灵蛇一般的红色射线，最让人头痛的是它简直像猫一样有9条命，在费尽九牛二虎之力终于结果它后，拿到了最后的1个神器Artifact组件。



站在高台上协助同伴维修电力设备。



飞船朝着火红的星球飞去。

第七关 璀璨宇宙

Avalon Mission

神器Artifact的5部分终于收集完毕，Dalton自感使命已经结束。然而就在其前往TCA总部复命的时候，一场变故也悄然拉开序幕。Dalton的飞艇在途中竟然遭到不明炮火的攻击，虽然最后侥幸迫降，但飞艇被摧毁了，好在人还没事。心有余悸的Dalton决定先去总部大楼看看发生了什么变故，坐电梯上到控制室，发现这里已被一些外星兽人控制了。干掉它们，在控制台将岸边的大炮关闭，而后准备坐电梯下去，但这时突然停电了。无线电通讯装置中传来了同伴的信息：让Dalton在上面利用狙击枪掩护同伴去修复发电站。

经过一段时间的抢修，同伴的努力换来了电力的恢复，Dalton也在这一段时间内干掉了许多两面夹击而来的敌人。下来后与同伴会合，大家设置了警戒线等待亚特兰蒂斯号的接应。疯狂的敌人也在同时分几批向大伙儿袭来，消灭它们吧。正当大家松了一口气，看着亚特兰蒂斯号降落之时，飞船遭受到致命的攻击，在半空中解体爆炸了！Dalton一脸哀伤登上闻讯赶来的TCA指挥官Harkins将军的飞船。然而飞船内突然也发生蹊跷的事情，一个矮小精瘦的外星生物在电流的刺激下竟然瞬间变成一个庞大的绿色生化怪物，飞船内顿时一片混乱。Dalton连续射击怪物，发现这家伙的生命力极强，好不容易打断了怪物的一只手臂。捡起断手，发现这就是对付怪物的最佳武器，断手发射出黑洞一样的子弹给怪物造成致命的打击。

Dalton抽空在一间房间的计算机上查看了亚特兰蒂斯号爆炸前Aida的最后影像留言，发现所有这一切的幕后黑手竟然就是Harkins将军！在控制室内，Harkins将军一副志得意满的神情，Dalton辛辛苦苦收集而来的神器Artifact就放在他身后。他浑然不知义愤填膺的Dalton已经来到了旁边，不等将军回过神来，他已丧命于复仇者的枪下。

其实此刻的Harkins已经准备逃跑了，他最后的恶行就是丧心病狂地将飞船锁定了撞向前方星球FG-708的轨道。耳边警报声凄厉地响了起来，Dalton赶紧逃生，借助消失的重力往上层逃，而飞船也即将要撞上星球了。就在Dalton逃进紧急逃生舱之前，飞船已经严重倾斜。火红的星球就在眼前了，说时迟那时快，飞船解体爆炸的瞬间，Dalton的紧急逃生舱飞离了飞船。

璀璨的宇宙中，勇士的心情无比复杂，他想起了一起奋战过的战友——美丽的女军官Aida、爱抽烟的机械师Isaak和憨厚的领航员Ne'Ban，他们的话语还在脑海中回响，让Dalton禁不住热泪盈眶。尤其是Aida的最后留言：“Dalton，咱们选择的不是一项自杀性的任务，但是……有时候牺牲少数人是难免的。你曾经劝我得学着去信任一个人，这不，我选择了信任你。后会有期，朋友！”

千年情，千年夢。

编者按：

兩年，對于一個人來說實在不能算長，但是對于一款網絡游戲而言卻已足夠決定生死。

到目前為止，由亞聯運營的韓國武俠網絡游戲《千年》已經在中國大陸生存整整兩年了。

2000年7月，第一款真正意義上的中文網絡圖形MUD游戲《萬王之王》在大陸正式推出，由此揭開了網絡游戲在中國洶涌澎湃大潮的序幕。兩年多以後的今天，這股大潮已經發展成為一個十幾億元人民幣的龐大市場空間。

但是，先下水的人未必都能淘到金子。我們看到《萬王之萬》早已從人們的記憶裏消失了，《網絡三國》也不知所終，《石器時代》正在漸漸沒落，而《千年》作為在中國大陸運營的第一批網絡游戲方陣的成員，雖然名聲并不如何顯赫，但仍然在默默地耕耘着。

在這裏，在"混沌冒險"這個版塊中，在《千年》運營兩周年之際，我們為《千年》策劃了這樣一個專題，希望能夠讓大家借此回憶起網絡游戲在中國最初的那段青澀時光，巨大的機會就那樣悄然從手邊滑過，曾經令多少英雄扼腕長嘆……

千年

千年俠客夢 《千年》俠客情

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

剑，铭刻着古朴纹路的剑，在阴冷的夜中划出动人的弧线，如同闪现真我的光芒，仿佛狂放不羁的舞蹈，而站在万仞之巅的那道人影，就是我。

梦，一个侠客的梦，在沉寂的夜里发生，如此地淋漓酣畅，无拘无束。在幻想的天空里，黑夜的舞台上，上演着邪正的较量，侠客的悲喜。

卖豆浆的叫喊声如同一记无影脚，把我残酷地从万仞峰巅上踢了下来，望向外面明媚的阳光不觉莞尔，想起《仙剑奇侠传》小童的歌谣："小李子，志气高，想学剑仙登云霄……"

看来我是着了武侠的魔，做了武侠的梦。

武侠本来就是一个梦，缠绕在中国人脑海中五千年的梦，体现着平民的愿望和期待，以武来抗衡现实中的邪恶，以侠来解决现实中的不平。武侠更是一种精神，它作为独特的伦理基因，深植于中国人的思想之中传承下来，古时的"锄强扶弱"和现在的"雷锋精神"都是侠义的体现。



【武侠的源流】

究其“武侠”二字贯穿于整部中华史，而“武”在“侠”之前也是深有原由的。古时炎黄两帝的阪泉之战和黄帝蚩尤的涿鹿之战打得昏天黑地，血流飘杵。为了在频繁的战争中取得胜利，练武成为当时社会生活的时尚。至夏商周三代虽强调礼乐教化，六艺中的“射”和“御”仍是学校必备的科目。后来不仅强调武，还重视其伦理，使武之有道。周武王曾在《剑铭》中强调以仁德为武，《鸳鸯刀》里的武林大秘密乃“仁者无敌”四字，想必是源来于此了，这是最早将武以伦理来规范的例子。

而侠则起源于春秋时期，游侠们大多起于蒿莱乡野，四处漂泊居无定所，周游列国行踪不定，思想上与平民阶层的墨家学派渊源极深，墨家提倡“万事莫贵于义”的崇义精神，这些对游侠们有极大的影响，只是游侠的义是朴素的“士为知己者死”，是重人情尚友谊的伦理观念的传承，但它和诸子百家所崇的大义不同，和墨家兼爱非攻的理想也不同，所以史传中称游侠的义为“匹夫之侠”。

武起于炎黄之战，而侠起于春秋战国，是以武侠成为不变的称谓。讨论武与侠之间的关系，梁羽生说“宁可无武，不可无侠”，只是在他的小说中都是文武双全又儒雅风流的侠士，没有一个无武的侠客。纵使以金庸的灿花之笔，写出没有武功的韦小宝来，可韦小宝也未必就是什么侠士。可见武与侠本就是密不可分的元素，武是侠的根本，侠是武的体现。

【武侠文化與武侠精神】

武侠是武侠文化的渊薮，武侠通过行侠仗义阐发并实践着武侠精神，武侠文学则传载着武侠事迹，总结着武侠精神。武侠是武侠文学的创作源泉，为之提供丰富的创作素材，而武侠文学又规范着后世侠客的行为，反映出武侠的时代特征。三者之间的影响和交融，成为社会上一个独特文化现象——武侠文化。

汉代的武侠名满天下，权动公卿，使武侠精神的内涵也大为丰富，作为这种武侠现象的反映，司

《千年》大事記

《千年》歷屆改版

1.首次外測版本 2001.1.22
內容：大陸首款武俠網絡游戲開始測試，一種新的游戲模式誕生。

2.帝王陵版本 2001.4.1
內容：增加了帝王陵任務，任務限時1小時。帝王陵分為2層，敵人衆多，須團隊配合才能完成。在帝王陵2層，有可能打出神兵利器。

3.狐狸洞版本 2001.11.18
內容：增加了狐狸洞任務。在此任務中可獲得狐狸內丹，然後可用狐狸內丹換得狐狸裝備。更新了主地圖，畫面更加精美。加入了倉庫概念——福袋，物品欄與武功欄都相應擴大。

4.極樂洞版本 2002.4.26
內容：增加了極樂洞任務。主要分為極樂洞1館、2館、本館，分別擊敗童顏鬼、魔道士、火王就有可能得到神秘裝備。上層武功開放，大大提高了游戲的可玩性與競爭性。

5.太極劍門版本 2002.9.27
內容：增加了石棺洞任務。挑戰最終Boss太極公子可有機會取得太極明珠，太極明珠可換到太極裝備。開放了新手拜師系統，降低了新玩家的難度，使新玩家更容易上手。

6.天賦爆章版本 2003.4
內容：開放職業升級系統。職業可分為：煉丹師、裁縫、工匠、鑄造師，可制造的物品多達數百種，使《千年》內容更加豐富。

活　動

1.《千年》大型系列線上有獎活動 2001年4月28日至2001年5月18日
內容：收集靈符送月卡

2.群魔亂舞　2001年5月1日至2001年5月7日
內容：所有怪物出現于主地圖中

3.聖誕開卡搶好禮 千年特裝大派送 2001年12月20日至12月25日
內容：開卡送大獎

4.武林至尊 誰與爭鋒 個人對戰場開放 2002年1月9日
內容：開放跨服務器個人對戰場

5.《千年Ⅱ》情感徵文大賽　2002年2月4日
內容：《千年Ⅱ》俠衆道情感徵文大賽正式發動

6.《千年》開辟世界杯足球大獎競猜 2002年5月23日
內容：結合世界杯賽事進行有獎競猜活動，玩家可以猜測中國隊在世界杯上的表現。

7.《千年》夢幻神器大禮包發行　2002年6月15日
內容：第一次發行《千年》禮盒，限量5000套，贈送玩家包含月光刀、龍光劍等在內的多種神器

8.《千年》暑期抽獎活動拉開帷幕 2002年6月27日至7月3日
內容：暑期有獎開卡活動，讓玩家在開卡中獲得實惠。

9.《千年》中韓對抗賽 2002年8月3日
內容：《千年》歷史上最大的綫下活動，活動匯集了中韓20名高手，相聚北京一決高下。最終中國玩家意思超獲得了個人冠軍，而團體賽冠軍則被韓國隊獲得。

10.《千年》武林盟主爭霸賽 2002年8月
內容：在《千年》幾十個服務器上舉辦的大型綫上活動，各個門派為取得武林盟主之位各展其能，活動受到了玩家的熱烈歡迎。

11.《千年——太極之章》精裝版發售 2002年9月
內容：《千年》繼夢幻禮包之後第2款周邊產品，其銷售火爆程度更超過了以前，也可以看出《千年》產品有着很好的附加價值。

12.“千年節”推出 2002年12月12日
內容：“千年節”是一次針對《千年》所有層次玩家的大型綫上優惠活動，廣大《千年》玩家在這個活動中都收獲頗豐，“千年節”的成功舉辦也為2002年劃上了一個完美的句號。

13、天賦爆章外測展開 2003年1月10日
內容：《千年》最新版本的外部測試，參與測試的玩家超過了5000人，2組測試機迅速爆滿。

14、《千年》武林諮書隆重推出 2003年2月25日
內容：《千年》官方推出的全新電子雜志，每期都有抽獎活動，而且在這裏你可以和游戲GM面對面進行交流。

千年情，千年夢。



马迁在《史记》中作《刺客列传》、《游侠列传》以彰其人，可说是中国武侠文学的源头，不久之后，中国的第一部武侠小说《燕丹子》也诞生了。

到了唐代侠风大炽，武侠在社会上异常活跃，同时又特别注意隐身藏形，武侠文学又出现了创作高峰，大量武侠小说传世，武侠的伦理对于儒家思想产生了一定的影响，由此儒侠产生。而道家和释家也对武侠有了深刻的影响，这也是唐侠尚隐的重要原因。

宋代之后，武侠精神中出现了"忧国忧民"的观念，使之社会责任感加强，是以出现了《水浒传》这座武侠小说的丰碑。清代则以公案侠义小说风行，如《三侠五义》等，但其中的侠客不再是笑傲公侯的形象，而是大清的顺民，皇室的鹰犬。到了民国则以平江不肖生的《江湖奇侠传》、还珠楼主的《蜀山剑侠传》为代表，后人称之为旧派武侠小说。到20世纪中叶，新派武侠小说从港台兴起，佼佼者如金庸、古龙的大名可谓家喻户晓，妇孺皆知，再后来金庸封笔，古龙仙逝，唯有温瑞安在独撑局面。

武侠从诞生的那天起，就是属于平民阶层的，武侠的精神实际是民间规范人际关系的道德标准，是一种"情"与"义"的伦理。就在今天，我们在处理人际关系时，仍以武侠的精神原则为主，武侠的精神和内涵早已注入到中国人的思想意识深处。武侠文化之所以被人们认同，就是因为所阐扬的侠义，能让人们产生道德伦理上的认同。

【游戲中的武俠精神】

武侠不仅以文字为载体和传媒，在20世纪武侠电影也大行其道，从20年代的《车中盗》和《红粉骷髅》开始，从张彻的阳刚美，到胡金铨的禅境，从李小龙的英雄神话，到徐克的视觉新潮，由上海为发源地而转兴于港台，数十年来长盛不衰，这与中国人的武侠情结是分不开的。

而从20世纪90年代中期，电脑游戏开始盛兴，而武侠题材成为中国玩家所喜爱的选择，早期的作品有《轩辕剑》、《鹿鼎记》、《风尘三侠》等，但只有1995年的《仙剑奇侠传》真正成为丰碑之作，它将侠与情完美地融合在一起，剧情一波三折，令人回肠荡气，潸然泪下，以至于后几年出现了大量的跟风之作。

另外两部具有影响意义的武侠游戏是《侠客英雄传》和《轩辕剑》，前者是较为正统的武侠游戏，无论武功和剧情都中规中矩，而后者则加入了魔幻成分，加入了引据《山海经》的妖魔和炼化系统。但侠义精神则归于武侠的本源，像在《轩辕剑叁》中当慧彦大师一人面对阿拉伯的千军万马时，他身上所体现的正是主角赛特所寻求的王道精神，大师所嘱的仁慈和秩序，正是墨家理论中兼爱非攻的大义。在最近的《仙剑奇侠传二》中所宣扬的宽恕，则是另一种侠义本质的体现。

自2000年起，网络游戏异军突起，迅速抢滩夺峰，与单机游戏争夺市场。到今年在国内运营的网络游戏已有近百款之多，只是其中大多是代理国外的作品，武侠题材的网络游戏则是少之又少。就武侠风格来说，多数带有魔幻和现代意识，表现的手段比较花哨，这与迎合现代青少年的心理需求和西方文化的渗透冲击大有关联。以笔者老武侠迷的习惯，比较喜欢画风古香古色，武功多样并且生克比较明显的游戏，于是选择了《千年》，沉溺其中两年竟难以自拔。

【數字武俠傳統的網絡游戲—《千年》】

《千年》的故事背景设定中国的宋朝，在南北朝的分裂结束之后，中国的文化与武功都面临转换期，在中原大小门派创建的同时，被称为武林至尊之五岳中，嵩山少林寺的兴盛带来了武功修练的黄金期。

《千年》五大名人

1.蔣黎

提起蔣黎，可能有的玩家不知道是誰，但如果說到"俠客行快手"，那衹要是玩過《千年》的都應該不會陌生吧，這個簡單方便的軟件就是由蔣黎編寫的。"俠客行"算是《千年》最流行的外掛，但此外掛對游戲并無任何危害，衹具有自動拾取、自動吃藥等一些方便玩家的功能。可貴的是這個軟件屬于免費的，在當今網絡游戲外掛普遍收費的今天，蔣黎不爲金錢所動的行爲受到很多玩家的贊許。

2.海大小姐

《千年》玩家的巾幗豪杰，徵服服務器的白雲城門主，也曾參加過中韓武林爭霸賽，現任新浪《千年》論壇版主，也是《千年》忠實玩家。雖然目前的境界不能算《千年》女玩家第一人，但其在《千年》女玩家之中的知名度卻無人可及！

3.意思超

天下服務器的名人，大陸《千年》玩家喊話6級第一人，當時連GM都到場祝賀，可謂風光之極。此人還在2002年"中韓武林爭霸賽"中勇奪個人賽冠軍，雖然意思超在游戲中境界不是很高，但其獲得的榮譽在《千年》卻無人能比。

4.小火神

小火神作爲封魔服務器的元氣第一人，也可以說是整個《千年》游戲的元氣第一人——元氣983，建立至尊幻想門派，奪得第二屆武林盟主爭霸賽盟主。

5.逍遙騎士

逍遙服務器頭號人物，屬于綠級狂人。自2002年4月逍遙服務器開機至今，境界已達至尊無上，與封魔小火神不相上下，真是長江後浪推前浪啊。

人物访谈

北京北極冰科技發展公司總經理（CEO）陳光先生談《千年》

■ 本刊記者



北京北極冰科技發展公司的辦公地點在熙攘的北四環路旁一座高層大廈中。公司現任總經理（CEO）陳光先生在他的辦公室內接受采訪時對記者説，作爲中國內地運營的第一款武俠題材圖形網絡游戲，在經過2年的成功運營後，迄今爲止，《千年》依然是該公司運營的幾款產品中影響力最大、同時在綫人數最多的網絡游戲。

2001年，在當時網絡信息經濟的大潮中，北極冰公司投資成立了當時在業界頗具影響力的游戲資訊網站"亞聯游戲網"。伴隨網絡經濟泡沫的破滅，就在各大網站苦于尋找利潤增長點時，該公司高層決策者敏銳的商業嗅覺使他們與當時中國臺灣省的聖教士公司一拍即合，隨即通過聖教士公司，由韓國Actoz公司開發的游戲《千年》成爲北極冰運營的首款網絡游戲，并成爲當時內地市場僅有的3款圖形網絡游戲之一，而隨後成功運營所帶來的豐厚回報，更堅定了公司全面進軍網絡游戲市場的信心。

在同記者探討《千年》成功的原因時，陳光先生歸納了幾點，首先是對市場的先入爲主，使游戲占盡先機；其次，游戲的可玩性也是很重要的因素。《千年》并没有把枯燥的練級打怪作爲唯一的游戲進程，而是更强調招式與武功的相克，也就是説等級不是勝敗的唯一標準，而深厚的俠文化、門派概念更加符合中國玩家的口味，因此能在當時的同類游戲中脱穎而出。

陳光先生還介紹説，《千年》目前的玩家群體也很特殊，平均年齡在25歲以上的玩家占據絕對多數，按地域來説，他們主要分布在東北三省、四川、湖南、湖北等地，而35歲～40歲之間的玩家群體也很龐大，這是該游戲玩家群體的特殊之處。因此公司對于服務非常重視，與Actoz公司的良好合作關系也爲其技術服務提供了保障。在采訪的最後，陳光先生對記者説，北極冰科技發展公司今後依然會把網絡游戲作爲公司的發展方向，而目前除《千年》外，其他3款網絡游戲《紅月》、《戰場》、《百戰天蟲Online》也保持了良好的運營態勢，此外一款全新的網絡游戲也正在積極洽談中。

在拍照時，陳光先生特意選擇在北極冰公司前臺的《千年》大幅海報前，他對記者説："成就武林霸業，在網絡游戲中當一名行走江湖的大俠，也是我的一個夢想"。





与此同时，朝鲜半岛也随着新罗王朝崩溃被高句丽所统一了，继承了新罗时代素有华丽剑术支撑的新罗剑法。日本武士也在本土兴起，由此进入到幕府时代的全盛期并发展出日本特有的忍术和剑法。在这种状况下，各地的高手各自走向艰苦的修练之路，而这种修练最终将走向代表各个民族尊严的大战……

朝鲜与中国一衣带水，在文化和武功上有着很深的渊源，在文化和武功上深受中土的影响和熏陶，因此韩国所开发的这部游戏，武侠风格与中国的武侠传统较为贴近。它架构出一个充满趣味的古代社会，给玩家一个人性化的交际平台，细腻写实的画面伴以摧人奋发的音乐，让玩家痛快淋漓地在这个武侠世界里实现自我的目标和梦想。

网络游戏其实给武侠迷们更广阔的表演舞台，在电影和小说中读者只是受众，而在网络游戏中玩家是真正的主角。在《千年》里可以天马行空独往独来，弹铗长歌助弱锄强；或做一个终生奉献武道的修行者，夜以继昼地探索武学的极致巅峰；或把财富视为终生追求的方向，不断地经营着自己的产业，成为富可敌国的商人；或许无意于江湖的纷争，一身布衣隐居于市井之中，过着悠然自得的田园生活……和现实生活一样，游戏中每个人都有生存的目标、行事的方式和准则，为正为邪全在于你的一心一念。

【《千年》的游戲特色】

在《千年》庞大的地图中有着星罗棋布的城镇，每个城镇具有不同的建筑风格，有的是草庐茅舍的田园风光，有的是亭台楼阁的雅致风情，间或有荷塘曲桥引人寻幽探胜，小楼明月引人把酒临风。

网络游戏之所以吸引人，在于它建立在玩家之间的交流中，玩家面对的每一个角色都代表着现实中的一个人，而人是富于创造和活力的个体，正是由于千状百态的玩家参与，才造就这动荡不安的武林、恩怨不息的江湖。《千年》具有多种聊天模式，喜欢聊天的玩家完全可以将它当作实时的聊天系统。你不仅可以面对面地谈话交流，还可以在自己的门派频道或同盟频道中交谈。

《千年》中的PK机制是一大特色，这是玩家武功修为的试炼，也是武功运用技巧和战斗策略的体现，三五好友可以在闲暇中PK切磋，找出武功的差异以扬长避短。在江湖生涯中难免会结仇结怨，江湖人解决问题的手段也往往就是PK，在很多时候，实战经验比修炼本身更为重要。



千年情。千年夢。

武功的修练是艰苦的过程，同时也充满乐趣。玩家们在练功时不但可以聊天说笑，还可从地上拾取怪物掉落的战利品，那种氛围就像朋友们围坐在篝火边夜话一样。另外，每一门武功都具有不同的姿势和音效，给人以不同的视听感受，如刀法气势恢宏而富于霸气，剑法轻灵曼妙仿如优雅的舞蹈。当武功练到90级以上时还会改变声音，剑声呛啷清脆尤若龙吟，刀声滋滋作响像是灵蛇吐信，而斧法则雄厚沉闷似有碎筋裂骨之效……

在《千年》的世界里，除了常规的武器和护具外，还有一些特殊的道具，比如福袋可以用来存放物品，在药材商那里使用就像在银行开了保险箱寄存业务一样，可在各个城镇里自由存取寄放的物品；脱色药和染剂可以用来漂染各色的衣服，以审美眼光来造就武侠世界的一抹亮色……这些作用不同的道具丰富了游戏内容，游戏怎么玩在于玩家自已，只有发挥创造力才能够找到属于自已的乐趣……

武侠，千年未醒的夢，在小說、電影、游戲中，這個夢都在延續，而我們自己，也是延續這種精神的[illegible]。武侠精神中的侠義與仁愛、寬恕與包容、懲惡與揚善，都是我們社會中道德倫理的支柱，讓我們將這種精神繼承，世代傳承下去……



【《千年——天賦煉章》心得篇】

■北京 寒冬之心

前言：

《千年》這款網絡武俠RPG在國內已經成功地走過了2年，在這段時間裏，《千年》歷經5次重大改版，2003年3月《千年》進行了它最新的改版——《天賦煉章》。

作爲一款已經運營了2年的網絡游戲，如果再沒有什麼重大突破很難在當今競爭如此激烈的網游市場中站穩脚跟。此時亞聯游戲推出了《天賦煉章》，這是《千年》有史以來變革最大的一次，在《天賦煉章》中推出了全新的技能與職業，新内容的推出將改變《千年》目前的格局，給玩家開創更廣闊的天空，帶來了新的追求目標。玩家在游戲中也不會僅僅專注于武功境界的高低，因爲現在的《千年》將會給玩家開創新的成名之路。

《千年》十大神器

金鳞神剑

等级： 神工
属性： 攻击速度9、身体破坏300、头部破坏150、手臂破坏150、腿部破坏150
所需材料： 千年術铁、千年纯金、金毛狮甲、千年水石
简介： 由千年術铁打造而成，剑柄处有金丝龙鳞，削铁如泥，是一名侠客梦寐以求的神兵利器。
线下交易参考价格： 1000元

百济玉女枪

等级： 神工
属性： 攻击速度9、身体破坏300、头部破坏150、手臂破坏150、腿部破坏150
所需材料： 千年術铁、千年水晶、金毛狮甲、千年水石
简介： 专为玉女枪法所打造，能最大发挥玉女枪法的精妙所在。
线下交易参考价格： 800元



花郎靴

等级： 神工
属性： 恢复10、维持姿势260、腿部防御175
所需材料： 金毛狮甲、骸骨、千年刚石、千年水石
简介： 穿上此靴，行百里而不知疲劳，对腿部的保护也是其不可忽视的功用。
线下交易参考价格： 600元

花郎道袍

等级： 神工
属性： 闪躲14、身体防御250
所需材料： 金毛狮甲、骸骨、千年纯金、千年水石
简介： 从花郎组织人员所穿道袍逐渐演变而成，注重对身体各部位的防护。
线下交易参考价格： 2000元

花郎护腕

等级： 神工
属性： 准确度28、手部防御175
所需材料： 金毛狮甲、骸骨、千年纯金、千年水石
简介： 与花郎帽出于同一工匠之手，可以更好地防护手臂和提高攻击命中率。
线下交易参考价格： 600元

昆仑巨神斧

等级： 神工
属性： 攻击速度9、身体破坏300、头部破坏150、手臂破坏150、腿部破坏150
所需材料： 千年術铁、千年水晶、骸骨、千年水石
简介： 相传为当年南帝王所用兵器，具有劈山裂海的无穷威力，配与帝王斧法，无人能敌。
线下交易参考价格： 1200元

金鳞铠

等级： 神工
属性： 闪躲14、身体防御250
所需材料： 金毛狮甲、骸骨、千年纯金、千年水石
简介： 由金箔、金丝、金毛狮甲片织成的护甲，刀枪不入，水火难侵。
线下交易参考价格： 1200元

花郎吟

等级： 神工
属性： 攻击速度9、身体破坏300、头部破坏150、手臂破坏150、腿部破坏150
所需材料： 千年術铁、千年刚石、骸骨、千年水石
简介： 刀中的极品，由名匠精心打造，刀锋处透出灵性，懂得使用它的人可以达到刀人合一的境界。
线下交易参考价格： 1000元

花郎帽

等级： 神工
属性： 闪躲28、头部防御175
所需材料： 金毛狮甲、骸骨、千年水晶、千年水石
简介： 以金毛狮甲片和金丝织成的帽子，除了可以更好地防护头部外，还能大大提高使用者的躲闪能力。
线下交易参考价格： 1000元

燕歌铁手

等级： 神工
属性： 攻击速度9、身体破坏300、头部破坏150、手臂破坏150、腿部破坏150
所需材料： 千年術铁、千年纯金、金毛狮甲、千年水石
简介： 用千年術铁和纯金打造而成，戴于手上，可以成倍提高拳法的威力。
线下交易参考价格： 500元以下

（注：官方不支持玩家线下交易，此价为玩家估价）

一、什么职业最“吃香”？

相信对玩家来说，在听到《千年》将开放技能职业后，首先会有这样几个疑问，学习技能的意义是什么？技能能为我们带来什么？我们都能选择哪些职业？那么下面笔者就逐一进行说明。

《天赋炼章》这次开放了4种不同的特色职业，分别是铸造师、裁缝、工匠、炼丹师，每种职业都有自己相对应的技能，开放技能的意义就是在于改变《千年》以往装备获取的方式，让玩家可以通过自身技能的修炼来制造自己想要的装备和物品。

那么选择什么职业好呢？其实要回答这个问题真的很不好说，《天赋炼章》中的4个职业其实平衡性较高，每种职业都有其特色，可以满足玩家的不同需求。笔者曾在《天赋炼章》测试时对各种职业都试玩了一下，在这里对几个职业作一个比较：

铸造师是最让人羡慕的职业，因为武器需求在《千年》的世界里总是无处不在，缺点是铸造需要消耗的原料很高；裁缝在4个职业中相对差一些，因为裁缝制造铠甲相对游戏目前的优势并不明显，不过裁缝可以制作的服饰种类很多，喜欢打扮的MM还是会首选这个职业的；工匠属于那种很实用的职业，工匠制造的鞋帽和护腕并不华丽，但属性都相当出色；炼丹师是最奇特的一种职业了，他们研制的丹药虽说属于纯消耗品，但功效奇特，有些可以瞬间提升自己的能力值，有些则是装备升级的必备材料，其他3种职业若想提升装备等级就必须依赖炼丹师。

关于职业就先介绍到这里，至于如何选择就要看玩家自己把握了。

二、职业严格等级化

《千年》开放技能后，在职业等级划分上作了严格设定，同时每个职业可以制造的物品也有品级设定，也就是说这两个设计是互相联系的，玩家的职业等级也决定了他所能制作的装备品级，规律如下：

职业等级	可以制造的装备等级
初级工	9～10品
技能工	7～8品
熟练工	5～6品
达人	3～4品
名人	2品
神工	1品

玩家在制造物品时一定要注意，越级制造物品肯定不能成功。玩家每提升一级时，就应尝试对应品级装备的制作，只有制造对应等级的装备才会得到足够的经验值，所以一定要按照上表的对应关系去制造装备。

三、自己动手，丰衣足食，快速提升职业等级

学习技能后，玩家一定想尽快提升等级，以制造自己理想中的装备。笔者在这里首先要给各位玩家几点建议：

1.修炼技能是一个漫长的过程，以后会越来越难，想一步登天是不可能的事情；

2.技能的修炼也是一个原料收集的过程，收集原料需要玩家之间相互配合，而不是靠一个人的力量就可以达到的。

3.由于采集原料种类繁多，玩家有可能就多开几个ID来采集原料。

除了以上几点外，修炼各种职业其实也各有不同，首先谈谈炼丹师这个职业。炼丹师与其他职业完全不同，因为炼丹师采集的原料与另外3个职业不冲突，在《千年》地图上你可以找到很多草药采集地，余下的事情就很简单了，只要花时间去挖药就好了。炼丹师修炼需要消耗的材料非常多，所以竞争很激烈。但有一点是其他职业无法相比的，就是炼丹师只要练到达人就出头了，达人等级的炼丹师可以制作的大丸丹和生死梦幻丹都是非常抢手的物品，实用价值非常高。



铸造师也是一个消耗材料的职业，他所需要的原料有3/4都需要去各种矿山采集，挖矿可是一件相当枯燥的工作；工匠的修炼技巧就多一些了，因为工匠可以制造的物品分为4种，拳套的制作原料类似铸造师的路线，其他鞋、帽和护腕的制作也各有不同，所以玩家可以根据自己的情况选择路线，找一条适合自己的路来走；而裁缝制造的装备相对其他职业要少，修炼的原料相对单一，所以裁缝在采集原料的过程中可以选择的路线很少。

在众多原料中，笔者提醒各位的是，在以后资源争夺战中，水石将会是最关键的一环，因为水石和其他矿石不一样，铁矿和宝石矿等都可以通过低级矿石的提炼来获取高级矿石，而水石就无法通过这种方式获取。获得高级水石的方法只有一个，就是不断地去挖，运气好了才能挖到高级水石，所以水石资源的争夺将是铸造师、裁缝和工匠3种职业发展中的一个重要环节。

说了这么多，其实在游戏中快



《千年——天賦煉章》特色

2003年4月，《千年》會進行最新一次的改版——《天賦煉章》。過去的《千年》崇尚武功，無論做任務還是和其他玩家對戰，都需要你有超強的實力，在服務器中境界高的玩家通常備受關注，而作為江湖小蝦米的你又將如何發揮自己的本領，以得到別人的認可呢？《天賦煉章》的推出、四大技能的引入，將帶給玩家一個全新的概念，使玩家走出練級的困區。你不必再追求境界的高低，因為新《千年》將帶給你另一條成名之路。

職業是《天賦煉章》中最大的特色，玩家可以在四大技能中任選一種學習，無論是裁縫、工匠還是鑄造師、煉丹師，都有機會制造出不同凡響的物品。如果是一名出色的裁縫，你將有機會制造出比太極道袍防御更高的花郎道袍或金鱗裝；而一個熟練的鑄造師，可以打造出威力無比的神兵利器；煉丹師則是一個非常神秘的職業，他制造的丹藥不僅可以使玩家自身的實力倍增，還可改造玩家的武器裝備，使其更加強大。

《天賦煉章》中一下增加了200多種物品，除了武器裝備、各式丹藥外，還有數以百計的原料礦石。在那些殺了無數次的怪物身上很可能掉下一些你完全沒見過的東西，而這些物品的收集無疑又為遊戲增添了不少樂趣。

如今的大地圖也發生了不小變化，到處都是草藥的采集點，行走在路上，看著一些人拿著小鋤頭叮叮咣咣采著草藥，也是一件很有趣的事吧。而3個礦點：礦山、鐵礦、地下采石場裏也是別有天地，玩家更有機會一睹石巨人之首石大王的真面目，至于它到底有多強，會掉落什麼，還是讓玩家自己去看吧。

過去，玩家為了得到一樣好裝備，不得不一次次地進出王陵、狐狸洞，一次次地單挑火王、太極公子，而真要想獲得這些裝備還需要足夠的運氣和實力。今後，你完全可以根據自己需要為自己量身打造一套裝備，甚至為親朋好友服務，當一位忙于練功的高手來拜托你幫他制造一把飛龍劍時，你會不會很有成就感呢。

《天賦煉章》將帶給玩家全新的《千年》世界，在這裏玩家可以體會更真實的生活。

速修炼等级需要玩家相互协作，因为大多数装备都需要4种不同的原料才可以制造，单个玩家的精力毕竟有限，当你感觉自己力量不够时，你就需要多和其他玩家配合来取得原料。这里再多透露一点，《天赋炼章》其实是千年《门派之场》大型改版的第一版，这个版本旨在加强玩家之间的互动与交流。



四、各种原料的采集规律

《天赋炼章》中增加了很多地图，其中矿山是增加最多的一个场景，矿山一共有6层供玩家开采。除了炼丹师不需要光顾矿山外，其他职业的原料采集都必须要在矿山中进行。

矿山的原料分布是有规律的，各种原料分为三大类：宝石类、金属类和岩石类。当你仔细分析各个职业制造物品所需要的原料后，你就会发现下面的规律：

裁缝需要的原料： *宝石类、金属类*

工匠需要的原料： *宝石类（帽子）、金属类（护腕、拳套）、岩石类（靴子）*

裁缝需要的原料： *宝石类（斧、枪）、金属类（剑）、岩石类（刀）*

矿山资源的规律是： *矿山1、6层产金属类，矿山2、5层产岩石类，矿山3、4层产宝石类原料*，了解这些可以省去玩家不少精力，不会把时间浪费在不必要的地方了。



五、锻造顶级装备，成功还是失败？

说到《天赋炼章》另外一个巨大的变革，就是它给《千年》的物品带来了一个新概念——锻造自己的理想装备。加工装备对于任何一个玩家来说都是一种冒险，如果你锻造装备成功了，那么产生的装备属性会大幅度增加；反之，你将一无所有，不论是你用来加工的装备还是辛苦找来的加工试剂都会在瞬间消失。

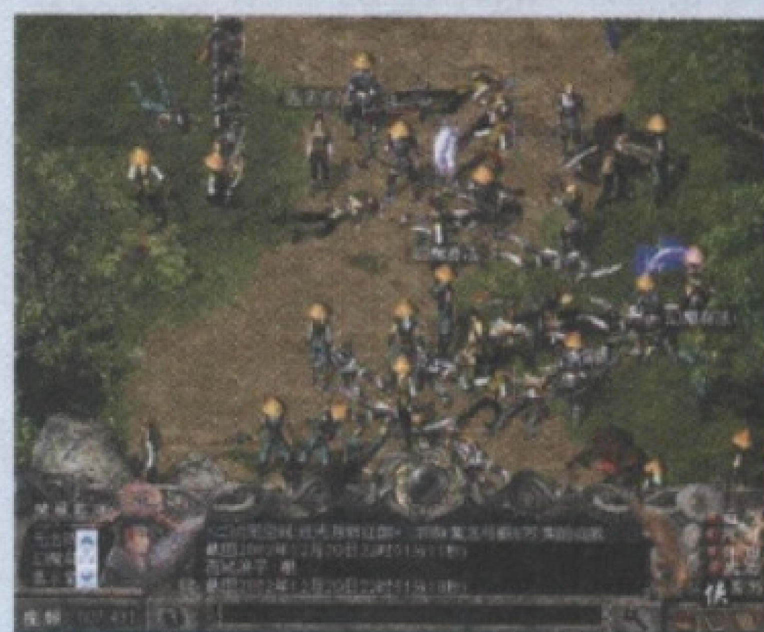
让我们先来看看加工后的装备属性都会获得怎样的改变。

装备等级	得到的属性
1段	120%
2段	150%
3段	200%
4段	250%

（注：装备在加工成功后速度和恢复不会改变，其他属性都会得到相应提升。）



从上面这个表格我们可以看出，一个装备在升级到3段或4段时，它可以提升的属性非常惊人。比如一个玩家穿一个3段的太极道袍，获得的防御力和闪躲值都将是正常道袍的2倍，能获得这样的装备，我想是每个《千年》玩家都梦寐以求的。那么我们回过来看看升级这样一个3段装备的概率是多少呢？据笔者在测试服务器的经验，一个装备升级1段时的成功率还比较高，用1段再去升级2段大概只有50%的概率，用2段去赌3段的概率大概在30%，以上还是笔者在使用最好的加工试剂条件下测试的结果。这样



算下来，我们用一个没有段的装备升级到3段大概要消耗5～10件装备，当然这里也有运气的因素。

在《天赋炼章》的测试服务器里，笔者也采访了不少忠实玩家，在问到他们在改版后会不会把辛苦获得的高级装备拿去升级时，大多数的人回答都是可以预料到的，那就是“不会”。这也符合一般玩家的心态，在玩家已经有了不错的装备且没有多余的装备之前，是不会去轻易赌博的。但对于那些中档装备来说，很多玩家都愿意拿去赌一把，笔者就见过一个玩家在成功将一个很普通的赦血弓服升级为3段后，其属性已经和目前《千年》的最佳防具太极道袍相差不大了，所以笔者估计，在加工这个概念引入到《千年》后，未来的《千年》世界将提供给玩家更多的发挥空间，而且装备由于有了等级的概念，《千年》的物品原有平衡也将重新划分，这不得不说是《千年》有史以来最大的一个变化了。

六、通往神工之路

关于技能的心得也说很多了，最后笔者来谈谈如何能冲到职业的最高等级——神工。神工对很多玩家来说暂时都是一个可望而不可及的目标，但笔者相信随着时间的推移，肯定会有玩家在得到多方支援的情况下率先冲神工这个等级。笔者在这里需要说的是，神工的任务也是需要玩家的多方配合才能完成，下面简要说一下任务流程。

首先玩家要达到神工技能必须先达到99.98级，然后去侠客村找龙师傅，支付12个金元，取得秘籍接受任务，之后照下列表格制造物品，制造完物品交给龙师父就会升为神工。注意制造神工所需物品的成功率为100%。

职业	物品	原料1（铸造术）	原料2（工匠）	原料3（炼丹师）	原料4（裁缝）
铸造师	黄金钥匙	神峰	海铜护腕（男）	高丽红参	卧龙裳（女）
工匠	玻璃戒指	双界斧	龙云靴（男）	高丽红参	巨龙袍（女）
炼丹师	乾坤日月酒	望月刀	孤星爪	高丽红参	卧龙裳（男）
裁缝	太极线	耀阳宝剑	女子紫云帽（女）	高丽红参	巨龙袍（男）

相信细心的玩家都会发现，一个玩家要想达到神工必须需要其他3个职业制造物品的支持，而且这些物品也都是其他职业达到名人等级后才能制造出来的。所以当你在修炼技能的同时，也不要忘了关注其他职业的发展情况哦，因为你们在通往神工之路时都是紧密联系在一起的。

【結束語】

写了这么多，也不知道各位《千年》爱好者看烦了没有，其实这都是笔者在测试《天赋炼章》中获得的一些宝贵经验，也希望这篇体会能让广大《千年》玩家在《天赋炼章》到来之际尽快融入游戏，享受《天赋炼章》所带来的乐趣。



《千年》未來展望

當讀者在看過了《千年》2年的發展經歷和了解了新版《天賦煉章》後，相信很多熱愛《千年》的玩家會問，這款網絡游戲在今年是否還會有改版，未來《千年》會有怎樣的發展呢？在這裏我們也就此問題作一個簡要的回答：

《帝王石谷》將于今年年中進行改版，故事背景是東海森林的東天王、北海雪原的北霸王、帝王石窟內的南帝王與黃金沙漠的西域魔女之間的爭鬥，玩家扮演的角色將在游戲中接受一系全新的任務，可以告訴各位的是，《帝王石谷》中的任務難度將是以前《千年》中所不能達到的。

當然有付出就會有收獲，玩家在歷盡艱辛完成任務後獲得的報酬也相當豐厚，《帝王石谷》中提供的裝備也是以前版本無法比擬的，像提升太極武器的太極帶、有着超高閃躲的魔人道袍和魔人帽、帝王系列四大神器和增加最大活力的戒指等，所以喜歡追求極品裝備的玩家一定會迷上“帝王石谷”的。

門派之爭：

從功力薄弱、掌中無氣可聚的毛頭小子，到武功如火純青的高手，在生死懸于一綫時，用一擊必殺的意念瞬時發出華麗的掌風——這是《千年》武功的又一亮點。掌風與拳法、劍法、刀法等武功有別，掌風是所有武林人士垂涎的武功，甚至可以說是衡量武功所達境界的標尺。

《千年》掌法系統提供給玩家完全自由的新模式，打破了以往的練熟個人意志、套用固定模式練級修煉的老路，玩家完全可以根據個人意願，選擇一條不同的修煉道路。也許你會認爲如此高深的武功必定會有更高的修煉條件，其實掌法的修煉并沒有條件限制，這樣一來使玩家可以練成專門的掌法高手。

掌風會隨《千年——門派之爭》的改版一起推出，同時《千年》還會改變元氣的計算方式和開放私人物品出售系統。

相信隨着《千年》的不斷更新、改善，廣大玩家所看到的會是一個更加全面、富有挑戰的《千年》世界，作爲一款2D網游，能够在韓、日、歐美網游以及國內的衝擊下存活下來，本身就說明了其具備的一定實力。在新的《千年》誕生後，也許目前稍顯混亂的網絡游戲世界又將顯出一番新氣象來。









网际漫游

咖啡还是泡菜？

■云南 善良的大灰狼

韩国泡菜以酸辣闻名天下，入口的爽快之感让人十分受用；相较之下，产地美洲的咖啡入口虽苦，但常品之后，那独特的香浓味道却回味无穷。两种不同的味道，本来有各自的存在价值，但现在倘若有人将泡菜加入咖啡之中，味道将会变成怎样？

作为欧美一线网络游戏，《无尽的任务》(以下简称EQ)自从进入中国后就一直新闻不断，近日更是爆出其国内代理商育碧软件向开发商索尼在线提出修改程序内核的惊人消息。众所周知，程序内核涉及程序的源代码所在，牵一发而动全身，一旦真的修改了EQ的程序内核，以后的版本更新是否能与世界同步先不说，EQ的魅力是否还在也成为未知之数。而谈到育碧软件修改EQ的最大理由，相信问题的所在就是游戏对外测试之后，上手难度高、上线人数始终不达标了。不过虽然问题存在，但EQ很明显并不是一款针对新手玩家的砍杀游戏，它更强调对奇幻世界的良好构建，适合中高级玩家，现在为了降低玩家进入的难度而修改游戏内核程序，虽然对提高游戏人数似有帮助，但咖啡虽苦，常品之后尚能回味，把泡菜加入咖啡之后是啥味道只有尝了才能知道。而且让人担心的是，由于EQ2现在是索尼的发展重点，EQ已是末日黄昏，如果索尼真答应了育碧的请求，收下大笔钱后改出一个四不像的怪物，然后扔下不管，相信最后吃亏的还是广大辛辛苦苦练级的游戏玩家。

不久前《传奇》的解约事件让国内近千万《传奇》玩家一夜之间面临成为“黑人”的危险，如此突出其来的意外显然已经影响到玩家投入游戏的信心，而对之前已经投入时间、精力、等级的保护也就成为首当其冲的问题，于是国内第一份由玩家所发表的维权声明——《传奇》用户联合声明也就郑重出世了。声明中提及将保留采用法律手段维护自己权益的权利，虽然目前还看不出声明对于游戏公司保护玩家合法权益会有何促进，但通过这个声明，表明玩家维护自己合法权益的思想已开始深入人











心。投入了金钱、时间、精力进行游戏，除了收获一份快乐的游戏心情之外，其他还应该有些怎样的回报，相信对于每一位玩家来说都是值得思考的。

《流星花园》一手缔造了F4的神话，精明的游戏商人当然也不会放过如此热门的题材，于是一款名叫《流星学院》的国产网游出现在我们面前。当然此流星非彼流星，除了名称上容易让人产生点联想外，游戏内容毫不相干，而游戏的玩法也颇为新鲜，竟然采用益智问答的形式，玩家在游戏中无论战斗还是冒险，全部是由问答展开，答对则视为成功，答错则表示失败，游戏根据成功与失败的次数来判断玩家游戏的成绩。游戏的画面采用卡通风格造型，虽然品质不算高，但很切合游戏的主题。虽然相比传统的网游，这种新颖的网游模式还看不出有成为黑马的潜力，但随着国内网游市场的不断发展，百花齐放的网游类型局面已然是不争的现实，让每一个人都能找到自己所喜爱的网游类型，这样的网游市场或许才能算得上真正的繁荣吧。

说起策略类网游，大部分玩家能想到的相信都是《三国世纪》、《霸业》这些颇有年头的游戏，相比角色扮演类网游互动性不强、帮派团队配合性不高等问题，长期以来让策略类网游都处于弱势，少有游戏公司愿意开发此类网游，且就算已经开发出来的，人气也不是很高。所幸还是有人看好这类网游的发展，于是《三国策Online》开始对外测试了。作为国内开发的网游，《三国策Online》将光荣《三国志》的那套策略游戏模式搬进网络中来，但或许是本身开发实力不够的原因，模仿的痕迹很重，而且模仿的效果不好，因此进行游戏后投入感始终不强，个人感觉相比当年的《三国世纪》尚有不如。如果在正式版发布之后未能有太大改善，相信玩家又会将目光投到那仍是单机版的《三国志IX》身上。

经营网络游戏已然成为时下门户网站盈利之法，于是继网易、新浪之后，搜狐也开始举起网游的大旗，在大旗的摇动中《骑士Online》现身出现。与其他门户网站的选择一样，《骑士Online》也是一款韩国游戏，游戏同样采用3D引擎打造。或许为了让游戏的战斗更加直接和明确，游戏中只提供人与兽两个不同的阵营，每一个游戏帐号虽然允许玩家设立3名游戏人物，但不同的人物只能在同一阵营中选择。气候系统是游戏的一大亮点，天亮天黑完全与现实生活中一样，但或许是游戏做得太真实了，当本人第一次在夜晚进入游戏时，面对着黑乎乎、看不清周围环境的世界，为了安全起见只好退出待白天再进。《骑士Online》为了改变时下网游中个人英雄主义泛滥的现状，很强调团队的配合，而游戏中的国战也只有在组成了强大的玩家骑士团之后才能展开。但让人遗憾的是，就如同早前已被人发现的规律一样，韩国网游都有着模式单一的通病，《骑士Online》表现更为突出，而游戏中练级方法过于简单的现实，更让这种不足越发明显。所以进入游戏后，基本不需要看指南心得，也不需要解什么谜题疑点，一路砍杀过去就轻松搞定，让本期待能有更多发现和体验的人略感失落，而这或许也就是韩国泡菜游戏在爽快的入口之后，最大的遗憾所在吧。P

网际漫游

游戏名称	升级版本	更新内容
天堂	冰镜湖	新增地区：象牙塔、欧瑞村、水晶洞穴、冰镜湖、国境要塞、冰雪森林等；新增魔法：冰箭、风刃、神圣武器、负重强化、火箭、地狱之牙等；新增NPC：冰原老虎、雪怪、雪人、影魔、死神、活铠甲等，在魔王级方面也出现了恶魔和冰之女皇。
红月	3.9	人物魔法属性能力变更。
科洛斯	圣域新版	帮派标识系统，包括帮派徽章和帮派旗帜创建开放。
千年	天赋炼章	开放铸造师、裁缝篇、工匠篇、炼丹师等职业及技能。
三国演义Online	官渡之战	开放北海城、平原城、南皮城，邺城（城内可PK）、平原山洞1～5层。新增个人编组功能；国战进阶兵种：重装骑兵、重装步兵、重装弓兵、重装枪兵、工兵等。



职业高手教你打CS之三

CS跳跃技巧全剖析

■四川 卖克狼



随着CS的日益火爆，组建战队已不是梦想。但由于很多战队因队友个人技术水平参差不齐，导致战队整体实力大幅度下降，无缘步入WCG等各种比赛大门。你是否为自己技术感到苦恼呢？为了帮助更多玩家提高个人技术水平，笔者以著名的Demo为例，针对国内玩家忽视的跳跃、射击、战术依次剖析，讲述如何从业余玩家转为职业玩家。

提起跳跃，不少玩家几乎不屑一顾，始终认为跳跃只起逾越障碍物的作用。其实CS跳跃对于战术有着重要的影响，按类型划分为小跳、大跳、蹲跳、旋转跳、滑步跳等不同类型。熟练掌握它们不仅能救你一命，在关键时刻还能扭转战场败局。对于那些高水平的职业战队来说，练好跳跃技巧更是他们获得胜利的保障之一。下文是笔者通过对无数个Demo的整理总结出的跳跃战术，包括对当年MARK=NC=表演的超级跳介绍，希望本文能对老玩家起到抛砖引玉的作用，对新玩家起到指引和帮助作用。

注：文中跳跃键为空格键，蹲键为Ctrl键、W键是前进、S键是后退、A键是左平移、D键是右平移。

CLOSE ENCOUNTERS

CLOSE ENCOUNTERS

小跳


使用小跳观察吊桥对面情况。

小跳是最简单的跳跃类型，只要点击蹲键再快速松手，主角就会因蹲伏产生的反作用力，作出一个腾空动作，这个动作就是小跳。如果有规律地点击蹲键，可连续进行小跳。虽然小跳在战网中使用次数较少，但在比赛中却有着不可忽视的地位。因为比赛都是5V5对战模式，在充分考虑时间、地点、局势等因素前提下，合理使用小跳能很好地观察敌人站位，提高团队配合进攻的成功率。时间因素，指的是每局开始站位时和每局接近结束时间；地点是指小木箱或较矮的障碍物后；局势则是指争取使用一次小跳来观察战场情况，避免多次小跳被狙击手抓住规律，使原本精心策划的战术功亏一篑。只要使用小跳看清敌人站位，就可选择两种方法来进行还击：第1种，轻武器队友（MP5）利用障碍物掩护，通过左右平移来不断偷袭敌人；第2种，重武器队友（GALIL·FAMAS·M4A1·AK47·狙击枪）直接击穿障碍物或木箱，点射先前观察到的敌人站位。值得一提的是，国内竟有90%的玩家不知道什么是小跳，确实令我们感到不可思议。

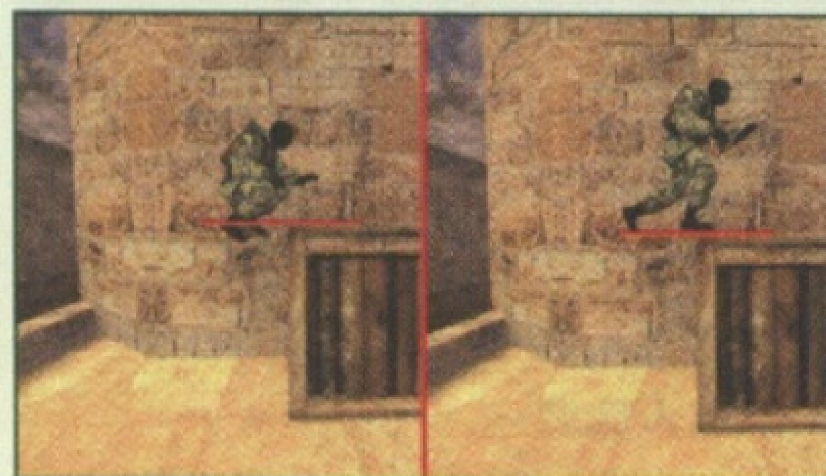
优点：腾空时间短，速度快，不受武器重量影响，敌人不至于立即扣动扳机消灭你。

缺点：小跳只会露出头部，敌人爆头几率得到增加，同时会暴露自己的目标。

大跳·蹲跳



大跳距离和蹲跳距离完全相同。


蹲跳能来到大跳无法来到的区域。

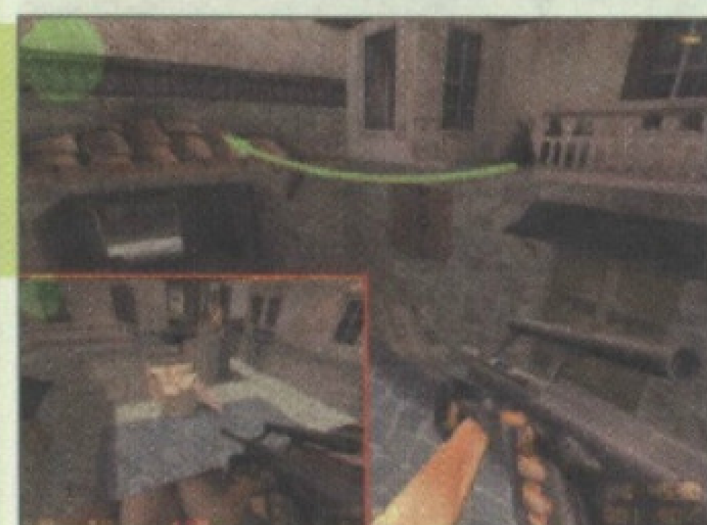
大跳作为伴随CS至今的跳跃类型，给无数玩家带来过辉煌的时刻。因此文中抛开跳跃作战等老生常谈的问题，针对容易被大家忽视的跳跃“理念”来分析。不知是受到国外Demo影响，还是自身养成的坏习惯，几乎所有玩家都认为蹲跳距离比大跳距离远。这是非常严重的错误，无数玩家被误导长达4年之久，真正的跳跃理念是：**在同一高度区域内，大跳距离与蹲跳距离完全相同。**可能你会感到不可思议，那我们以官方地图AS_TUNDRA中直升飞机旁的斜坡，来证明这个新理念的正确性。选用该地图是由于斜坡区域刚好是CS中标准的2米距离，而且斜坡两侧高度在同一平面。首先，配合方向键使用**助跑蹲跳**，就很容易完成两侧平台间的跳跃。现在，配合方向键使用**助跑大跳**，你会发现这次跳跃并没有飞跃过斜坡，而是在斜坡尽头滑了下去。可能你会问，刚才不是说大跳距离与蹲跳距离完全相同吗？不错，这次大跳失败原因是《半条命》引擎在作怪，因为CS具有真实的力学系统，所以只要身体边缘紧贴平台，全身就能站在整个平台上。同理，虽然大跳和蹲跳跳跃距离相同，但蹲跳在空中有蹲伏动作，脚尖恰好挂在平台边缘完成跳跃。根据这个道理，使用传统大跳方法永远无法跳过斜坡，只有使用新的大跳方法才能飞跃斜坡。具体做法很简单，当使用传统助跑大跳腾空时，迅速左或右平移鼠标约45度，同时按下左平移或右平移键。这时主角身体在空中会向左或右发生旋转，但注意跳跃轨迹仍然以直线方式前进，此时脚部会随身体旋转增大落地面积，便能完成以前只有蹲跳才能跃过的斜坡。从这个例子可看出，同一高度平面内，新的大跳法将完全替代蹲跳。

但这并不能否认蹲跳的作用，从长期的战术眼光来看，蹲跳和大跳理念完全相

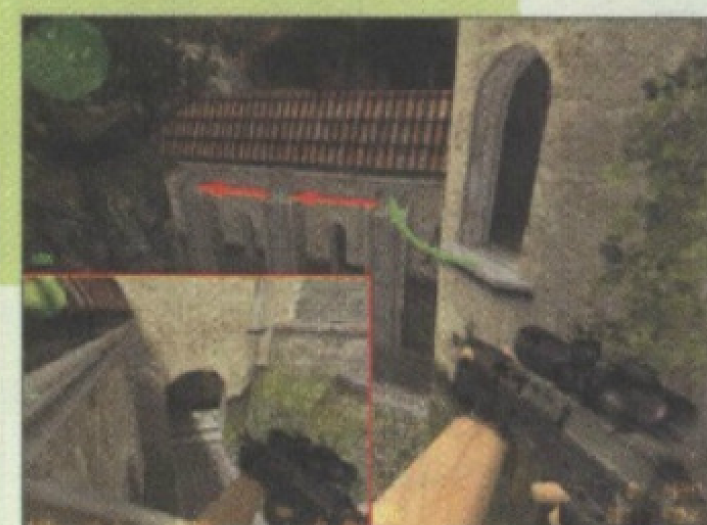
官方地图著名跳跃技巧一览

跳跃并不只局限于此，还有更多内容就不在本文详述，例如AWP跳跃式落地攻击，来复枪跳跃式弹射等。下面笔者简要回顾官方地图著名跳跃，为了方便阅读和观看，线条按跳跃类型划分为不同颜色：

红色线条代表大跳；
黄色线条代表蹲跳；
绿色线条代表旋转跳；
白色线条代表滑步跳。

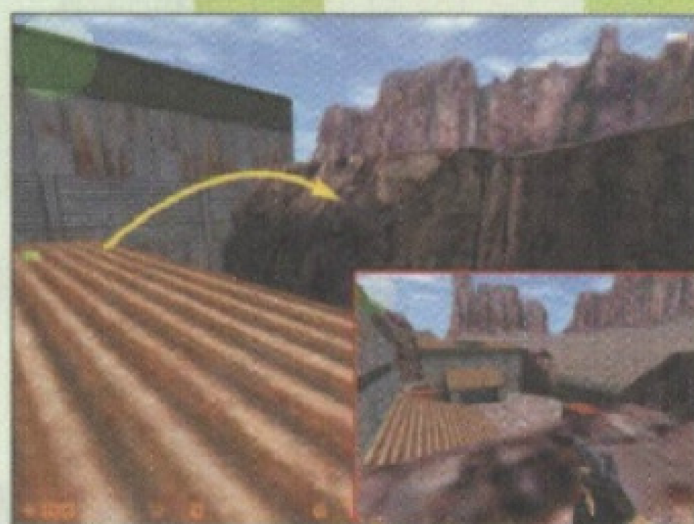

DE-TORN


DE-PIRANESI（1）


DE-PIRANESI（2）

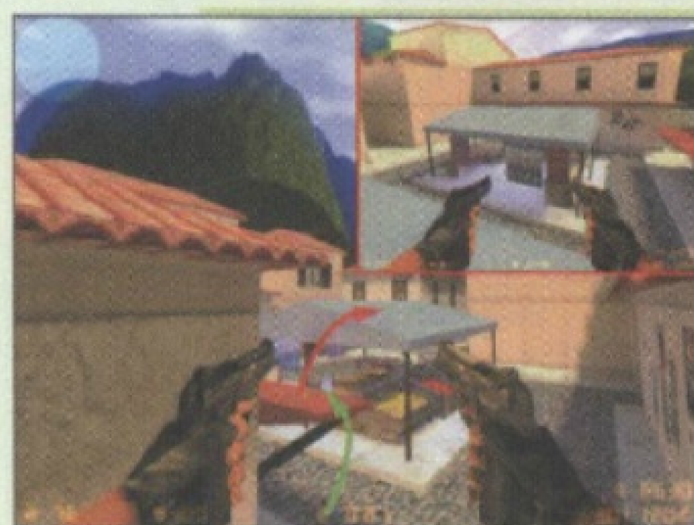

DE-PRODIGY


DE-NUKE（1）

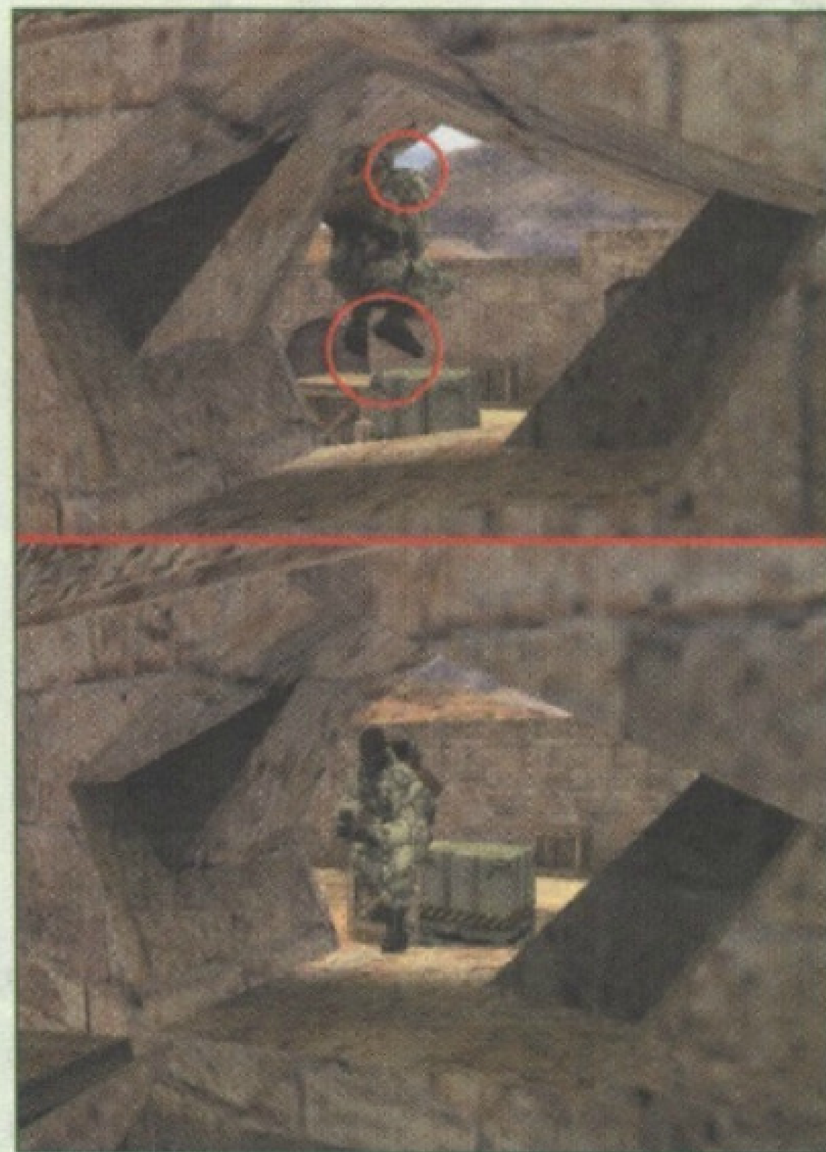

DE-NUKE（2）


CS-747


CS-ITALY（1）


CS-ITALY（2）

反：**适用于不同高度的跳跃类型**。这种跳跃是当使用大跳腾空时，利用蹲键让主角脚部紧缩，跳上原本无法来到的区域，克服大跳只在同一高度跳跃的缺陷。不仅如此，地图中某些特殊区域，空中蹲跳配合头部运动，往往能达到出其不意的效果。这里以著名的DE_DUST2地图B基“狗洞”说明，如果使用传统蹲跳，只能慢慢移动来穿越“狗洞”，这既浪费了作战时间，又容易被敌人从背后偷袭。如果蹲跳配合头部动作来完成，就能在瞬间穿过“狗洞”，对于队友跑位有举足轻重的作用。这种跳跃方法和蹲跳方式如出一辙，唯一的难度是要找准合适的起跳距离，然后在腾空时移动鼠标，让头部向下低约45度便能成功完成。另外，蹲跳落地瞬间最好放开蹲键，从而减少蹲伏带来的反作用力，不会因起身时减缓移动速度。归根到底，大跳和蹲跳相辅相成，根据战场地形和战争发展趋势，选择不同跳跃类型，才能真正做到游刃有余。

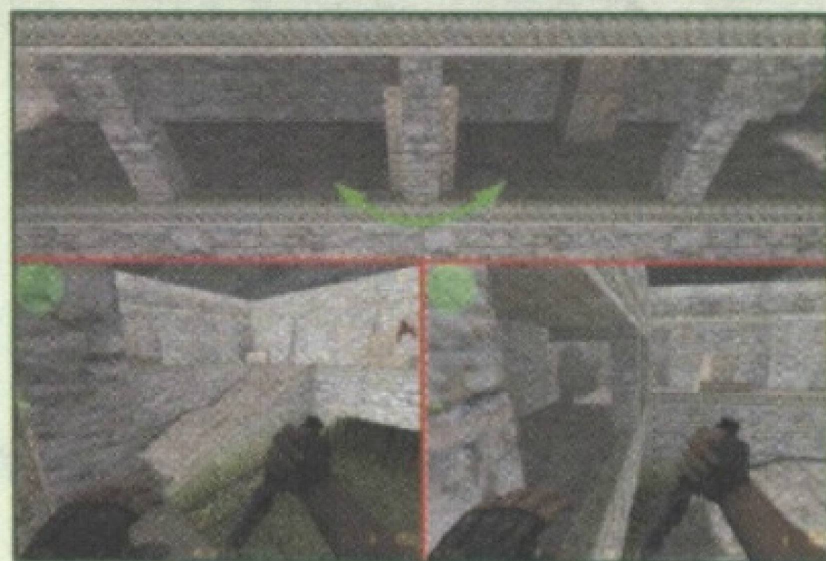

蹲跳配合头部运动能快速穿越特殊区域。

优点：穿越障碍物缩短全队跑位时间，对敌人给予出奇制胜的一击。

缺点：自从1.4版改变跳跃参数后，落地瞬间将会有停顿感，而且受武器重量影响。

旋转跳

顾名思义，旋转跳结合了大跳与蹲跳的优点，在起跳空中进行有规律的旋转运动，以便绕过障碍物跳上难以置信的地区。对比来看，整个跳跃过程比较复杂，要依据障碍物大小和方向来选择旋转时间和角度，具体做法以流行的DE_AZTEC地图来举例。众所周知，石桥上“跳石柱”一直被玩家津津乐道，众多MTV也将此极具表演力的跳跃收录其中。到底“跳石柱”是如何实现的呢？其实，这就是一个标准的旋转跳。从石桥向外起跳后，在保证身体没有靠近石廊时，在空中按左平移键同时向左旋转鼠标（按右平移键同时向右旋转鼠标），就能顺利落到石廊对面区域。可以这么说，旋转跳成功与否，完全取决于障碍物的影响。一旦身体碰上障碍物，就会导致移动速度减慢，使原本优美的旋转跳前功尽弃。但旋转跳对于战术不会有太大影响，除了用于前往特殊区域外，带来更多的是视觉上的享受。

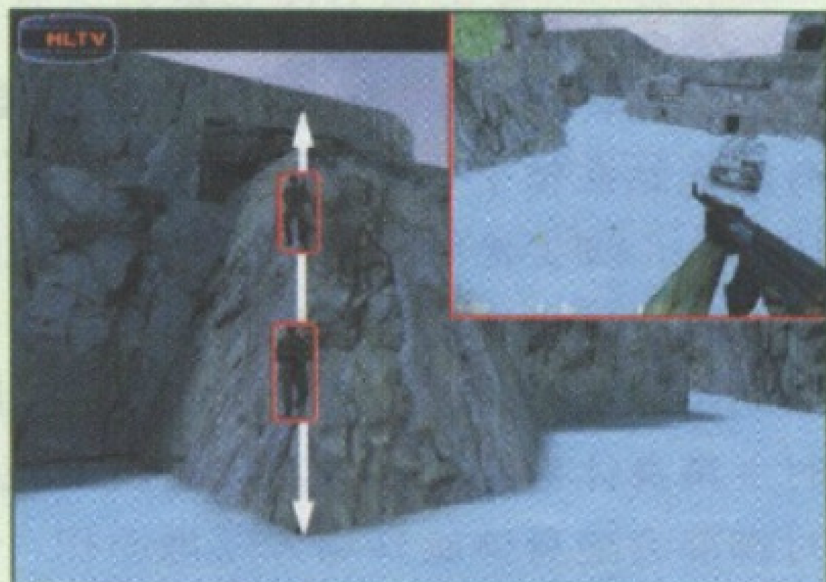

旋转跳主要用于跳过障碍物。

优点：跳到原本无法到达的区域，非常具有视觉观赏性。

缺点：跳跃既复杂又繁琐，毫无目的的跳跃只会被敌人偷袭。

滑步跳

严格来说，滑步跳并不能算是跳跃，它是利用紧贴障碍物所产生的摩擦力，来发生滑步现象的运动过程。也就是说，当身体和障碍物所产生的摩擦力越大，滑步跳完成难度也就越小；摩擦力越小主角就会跌落地面，滑步跳完成难度便会相应增大。这里仍然以AS_TUNDRA地图来举例，在T方基地旁有个高耸的平台，要想从地面到平台唯有滑步跳能实现。这种跳跃过程只需要通过方向键，让



滑步跳能自由穿行在特殊区域。

CLOSE ENCOUNTERS

CLOSE ENCOUN


DE-CBBLE（1）

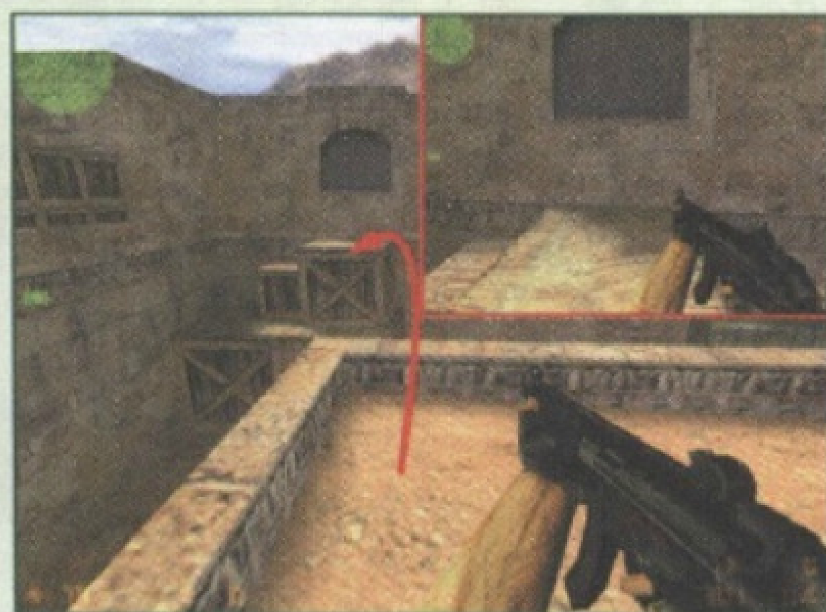

DE-CBBLE（2）

主角身体靠近障碍物，找到合适角度切换武器重量最轻的匕首，就能从地面缓慢移动到平台。相反，当从平台落于地面时，普通行动会导致主角生命值减少。如果使用滑步跳，就能毫发无损地降落到地面。必须注意的是，滑步跳只适用于90度到180度之间的内角或外角，甚至可以这么说，只要在地图中找到特殊斜坡，就等于是完成了滑步跳。

优点：滑步跳操作简单容易实现。

缺点：滑步时间漫长，要多留意周围动静。

超级跳


当年MARK=NC=著名的超级跳表演。

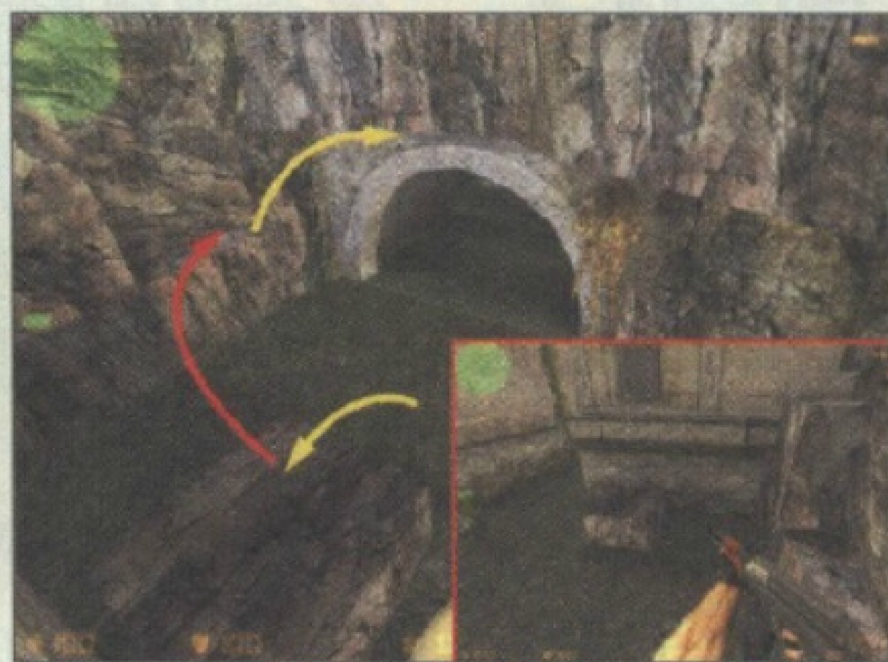
在写本文时，并没有打算介绍超级跳，但当笔者看见新手在论坛里对于超级跳喋喋不休时，才感觉到超级跳原来已深入人心，成为CS跳跃中不可抹去的记忆。必须说明的是，这种超级是利用1.0或1.1版自身Bug实现的，通过不断加速度得到不可思议的跳跃距离。不过手动按键过于繁琐和复杂，并且任何失误都会失去累积的惯性加速度。至今为止，不使用脚本连续跳出5个超级跳的玩家几乎没有。最终，超级跳未能逃脱作弊的命运，特此纪念它曾为我们演绎出的辉煌瞬间。

屈指算来，“电子竞技”这个新名词已伴随各种比赛出现了3年，无数业余玩家为了梦想和荣誉成了职业玩家，尽情地投入到自己喜欢的游戏中。但由于中国游戏市场机制尚未成熟，一部分职业玩家已失去了原有的激情，开始逐渐呈现退化状态；而另一部分职业玩家继续努力，朝着自己的目标迈进。希望大家找清自己的位置，充分享受CS带来的乐趣。P


CS-SIEGE（1）


CS-SIEGE（2）


CS-OFFICE


DE-CHATEAU


DE-aztec


AS-OILRIG


CS-AIRSTRIP


CS-MILITIA

那只不过是一个小游戏，还不到60MB。它没有登上过排行榜，它没有很华丽的魔法画面，没有太多人物，没有悦耳的对白配音，甚至没有头像表情变化。它缺少的东西太多太多，在这浮躁的游戏年代，或许它只是个不值一提的点缀。

然而，我却是如此如此眷恋着它。



不为别的，只为了那一片绿茵的疆场，只为了那挥舞着闪亮长剑的金发少女的身影。

黑暗而动荡的世界，战争已经持续了数百年。人们的心灵变得疲惫而麻木，他们忘记了来自神的教诲，只知道将心中满满的仇恨发泄在敌人身上，让这无边的仇恨引起伤害，伤害却又递增了仇恨。贵族们争权夺势，想方设法保证自己的地位和权益，士兵们丧失了分辨善恶的能力……整个世界濒临崩溃。

不懂得勾心斗角，不懂得战争的残酷，对外界一无所知的艾丝特，为



追梦的天使

■山东 狼小蝉

了自己心中的正义而毅然踏上了征战之旅。她与所有人都不同，她所知道的只是自己的理想。

她将一切希望都寄托于剑，为的只是在那满天的腥风血雨中斩开一条通往和平的道路。她以为自己知道什么是对，什么是错。她以为只要将错误的东西都清除，那么她所期待的和平盛世便会翩然降临——多么纯洁的想法，纯洁到了脆弱的地步。

她挥舞起那寄托了一切希望的长剑，她在战场上咆哮驰骋。她将比她强壮得多的男子们斩于剑下，她让那正义之剑染满了鲜血。她认为这一切都是值得的——如果这些牺牲能换来一个和平的世界。

但，这是不可能的。单纯的杀戮只是一种盲目破坏，它无法创造任何东西，也无法换来任何东西。这世界上也根本没有任何东西绝对正确或绝对错误。一切伤害，一切战争的起源，只是那种叫“人类”的生物。或许只有在没了人类之后，这个世界才能真正平静。



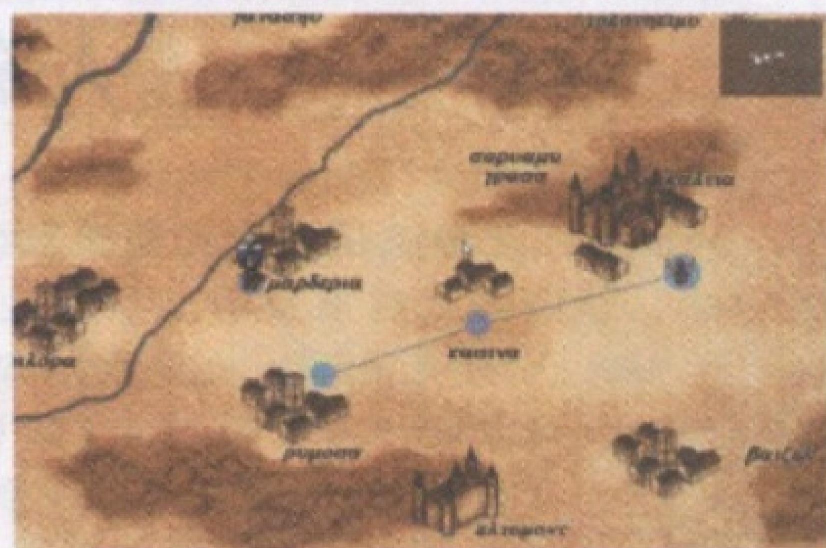
这种想法何等悲哀。这种想法又曾经出现在多少人心中？每次出现时，带来的又是什么呢？莫非所谓理想的唯一答案，就是用手中之剑斩杀这片大陆上的一切生命吗？

艾丝特迷惘了。只在一刹那，心中的理想之厦随着她的眼泪而崩溃，她开始对自己产生怀疑，甚至想要以死来作为一切的终结。直到她远离了那阴云密布的王国，遇到了那位神秘的占星家，她才幡然醒悟。



如果说单纯的杀戮只是毫无意义的破坏，那么完全的绝望又能比前者好到哪里去呢？既然不知道什么是对什么是错，何不听从自己心灵的指引，选择一条自己认为正确的道路，然后勇敢地走下去呢？既然无法预见未来，为何不干脆阖上那所谓的“远见”之眼，只是低头走好脚下的每一步呢？

这些答案或许简单得可笑，但在有些情况下来说，它却是唯一正确的答案。



艾丝特相信了自己的心。重新披起战甲，她仍然选择了为自己的理想而战。

她是一个真正的女孩子，不是么？并不坚强，但也并不如人们想象中那般脆弱得夸张。或许她们曾经颓丧过，或许她们曾经迷惘过，你甚至可能看到她们为了一件微不足道的事情而满目泪光，但如果她们心中有一个梦想，一个值得她们去追寻、去相信的梦，她们将变得无比坚强。

她们会穿上沉重的钢铁之盔，拿起她们心中的希望之剑，像艾丝特一样，毫不犹豫地踏上属于她们的旅程，用她们纤细的小手劈断那些拦路的荆棘，勇往直前，无怨无悔。



或许她们会在这条路上跌倒，或许她们会遍体鳞伤，但她们不会放弃。她们会永远执拗地追求下去，永远永远。

我相信这一点。

这就是少女的心，水晶一般清澈通透，装满了各种色彩的梦想，流光异彩。她们不是女人，而是一群不谙世事的女孩。

一群相信一切美好的女孩，纯洁如天使。她们为梦想而生，也因梦想而美丽，她们为梦想而张开纯白的双翼，她们因梦想而放弃所有。

不管是艾丝特还是现实中的女孩子们，都是如此。

我不知道当她们变得苍老，再回首向当年奔跑过的道路张望，她们会有怎样的感触，感动吗？喜悦吗？是否依旧相信自己当年的付出都值得？是否依然为那纯洁的梦想而欣慰？

但愿不会是懊悔和悲伤。

我如此眷恋着这款游戏，我如此喜爱着那征战不息的金发少女。只是因为我从她的眼眸里看到了属于少女的勇气。虽然柔弱，然而百折不挠。

我知道，在这小小的60MB空间里，在这个名叫《圣眼之翼》的游戏里，记录着我一个温暖而绚丽的回忆。

我希望当我开始向身后路回首时，我能像艾丝特一样，为自己所做的一切而感到骄傲。

《刀剑封魔录》之超级连续技

■内蒙古 项平

《刀剑封魔录》是一款出色的国产ARPG游戏，其最大亮点就是连续技的设定，连续攻击次数越高，系统所评定的分数越高，打出来的宝石和物品也越高级。在“真正的战斗”难度下（下同），如果能在高等级怪物身上打出70以上连击则经常会爆出八九级的宝石（当然要达此地步非女侠莫属）。99连击作为连续技的顶级高峰也不是很难达到，我介绍两种方法：第一种用女侠的超必杀洛神凌波之后，打出较长一点的连续技再接超必杀文姬胡笳，缺点是要求鼠标灵活而且时机把握准确；第二种就简单多了，就是把两个连续技接到一起用。先将一个稍短但不会将怪物击倒的连续技设定为“D”，并记住其连击数（重点），再将一个连击数较多的设为“F”，要注意“F”的第一式不能和“D”有3个以上的重复技能，而且要和它的最后一式能互相衔接。先用女侠的超必杀洛神凌波，把握好时机打出“D”，要注意屏幕上显示的连击数，当“D”快要结束或结束的时候，右键按住不放，迅速按下“F”，要求使它们顺利连接，一般都能打出99连击（见图1）。如果中途不能连接就修改一下连续技排列顺序，只要操作熟练，很多连续技都能这样连在一起，要是系统允许，估计200连击都不是问题。大家都知道《刀剑封魔录》是一个注重原创的游戏，我就不把具体招式写在这里了，大家可以自己试试看，只要注意一下衔接，就能打造出属于自己的超级必杀连续技。P



图1

《刀剑封魔录》高级宝石炼化

■内蒙古 项平

宝石炼化系统是游戏的重要部分，足可以弥补没有装备系统所带来的缺憾。《刀剑封魔录》的宝石分为2到11级，合成方式也很复杂，下面是9到11级宝石的目录和合成公式（括号内为合成几率，下同）。

9级：天眼=天罡宝钻+地煞宝钻（低）
杀破狼=天罡宝钻+人王宝钻（低）
摩诃=地煞宝钻+人王宝钻（低）
两仪=纯阳珠+至阴珠（低）
恒河沙=七杀星×3=贪狼星×3=破军星×3（非常低，2%左右）
天珠=少阳珠×3=少阴珠×3（非常低，2%左右）

10级：太极=纯阳珠+至阴珠（10%左右）
无极=天罡宝钻+地煞宝钻+人王宝钻（20%左右）
封魔璧=天珠+恒河沙（50%左右）
刀剑璧=天罡宝钻+地煞宝钻+人王宝钻+纯阳珠+至阴珠（50%左右）

11级：像素之星=封魔璧+刀剑璧（成功率非常高，我合成了N+1次，都没有失败过）

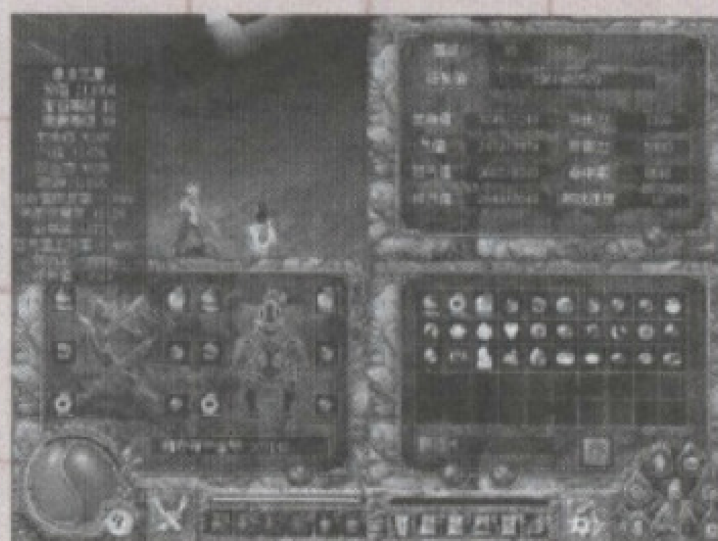
推荐宝石组合：像素之星、封魔璧、刀剑璧、无极、太极、天珠。

宝石炼化小窍门：炼化宝石时在空余地方放满不相干的物品（推荐武神丹或九转还魂丹），会在很大程度降低失败几率。

游戏中如果进行得比较吃力，可优先炼化九转还魂丹，每颗可提升人物一个等级，到后期尤其重要，《刀剑封魔录》中的怪物数量和经验值都少得可怜，套用“暗黑”打怪升级套路的人在这里可以安息了。高等级的宝石很少有既加攻击又加防御的，乾坤袋有条件就放满加攻击的宝石吧，毕竟攻击是最好的防御，本人1000多的攻击，加上99连击，除了纣王和闻仲，其他基本都是一击必杀。

雨花石是将宝石放入乾坤袋中的必需品，等级不同的宝石也需要不同的雨花石来炼化，它主要分3种：

五色雨花石（可炼化6级宝石）=三凶星任意一颗+极品宝石各一颗（成功率30%左右）
七彩雨花石（可炼化9级宝石）=三王钻任意一颗+极品宝石各一颗（成功率20%左右）=五彩雨花石×3（成功率50%左右）
九彩雨花石（可炼化11级宝石）=七彩雨花石×3（低，20%左右）


图2

许多人通关后仍缺少最后一个防具镶嵌孔，原因是红拂女的任务并没有得到完美结局。正确流程是：见张仲坚→见李靖→见红拂女→见李靖拿钥匙→见张仲坚拿梳子→见红拂女→见李靖→见张仲坚→李靖、红拂女、张仲坚大团圆结局→得到琉璃护心镜（+1防具镶嵌孔）。(见图2）P

《天王》心得“四最”

■重庆 满帅



西山居的贺岁之作《天王》实为国产动作冒险游戏之又一经典！在下已经通关3遍，偶有心得，不敢私存，取之与诸位大虾菜鸟共享！

1.最强招式：“寂灭空”。出招快，收招快，攻击范围大，杀伤力强，击倒，破防，集怒气超快，还可以强制攻击倒地的敌人，且只要一出招就成为无敌状态——实为最强（或者说最赖）的一招！一般来说，如果开始一直不用魂，且在第1关练了几级（大概练10分钟左右），在第4关杀了凤凰神后应该可以学到这招了，然后就可以“一招鲜，吃遍天”。不断用它可以很轻松地杀完20关，以后的魂一直加“攻”就行了，不用担心“血”和“防”，因为敌人根本就挨不着你的边。

2.最强防技：“混沌法界”。因为可以防御所有魔法，所以一使用就完全不怕什么“自爆虫”，“火球”，“龙卷风”，“魔法飞弹”了，杀巫师和Boss时应随时保持防护状态。后期敌人的魔法越来越强，“防”低于20都有可能被秒杀，用了它就可以闲庭信步了。而且它只消耗一格气，用“寂灭空”不断杀敌集气绝对可以一直保持防护状态（其实“寂灭空”已经是无敌状态了，但若不小心没用出来，“混沌法界”可以起到保护作用）。

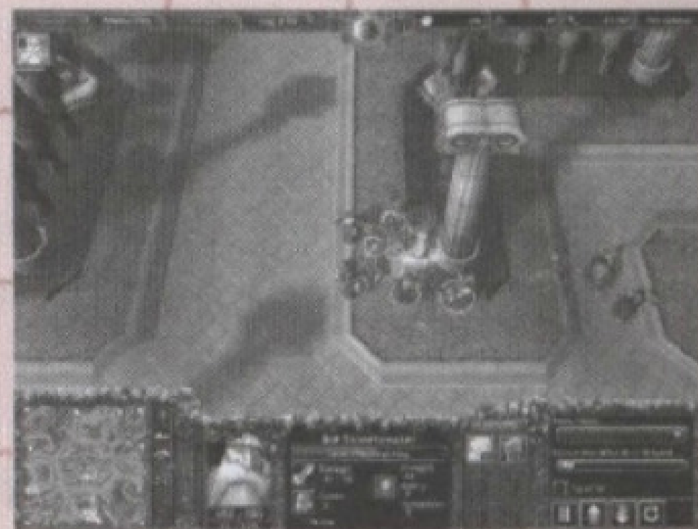
3.练级最佳地点：第一关的夜叉魔会分身，是练级的最佳人选，但数量会越来越多，有可能会被围攻，若选“困难“级还有可能被干掉，所以我们需要一个安全的地点。在第一关末有个中央放棺材的大厅，进大厅前把右边小房间的夜叉魔引到通道里（就是在小房间的门口站着，让门不关上，夜叉魔就会跟着出来）。进入大厅的过场动画后大厅的门会关上且无法打开，这时就好办了，隔着门可以狂砍夜叉魔，而这帮笨蛋却无法反击，只有乖乖地不断把魂给你了。

4.最强Boss：第3关的喷火蜘蛛遇到后应该逃跑（否则系统可能突然变慢），第10关的Boss旋风恶魔很强悍，游戏设计时本来是杀不死它的，应该引它跳下悬崖。但若学到了“寂灭空”后，不断用这招攻击，每次还是可以让Boss减血的，虽然慢了一点，但很安全（Boss会一直维持“硬直”或“倒地”状态，无法攻击，也无法用魔法。若还不放心，请用“混沌法界”）。

不过，旋风恶魔那关刚开始必须跑，不能杀它，若辛辛苦苦杀了它也会被强制退出。P

《魔兽争霸Ⅲ》围杀英雄的技巧

■偶游网-OGame.NeT



众所周知，英雄是WC3中部队的灵魂，不论在防守初期的骚扰，Creep过程中的遭遇，或是幸运地遇到落单英雄，甚至在决战中，如果能瞬间消灭对方的英雄（即常说的秒杀），或逼其使用回城卷轴，无疑都能带来极大的优势。而围杀这一做法又是最有效最可怕的杀英雄技巧。

围杀，顾名思义，就是用多个单位包围敌方英雄，使其无法逃跑而被围殴致死。在对战中，敌人的英雄不会站在原地等着你去包围，要实现围杀有两种方式，一是以高速部队围堵，通常用于追杀逃亡的敌英雄；另一种是以魔法使其降低移动速度或终止行动，比如诱捕、纠缠根须、风暴锤、减速等，这一类中最为著名的就是Kua，他的风暴锤+步兵，杀得无数人胆寒。

Kua的录像想必大家都看过，无非就是扔个锤子，一群步兵跑上去一围，锵锵锵乱剑砍死。然而看起来容易做起来难，不掌握诀窍的模仿者只会遭到反虐待。首先，山丘之王的风暴锤不是随便出手的，要等向前冲的步兵有一半左右越过敌方英雄的位置，看准时机扔出（热键T），然后控制步兵按“M”键，左键点击晕眩中的英雄围上前去，并迅速控制附近的步兵填补空缺；再者，步兵的数量为4～5个时是围不住英雄的，除非借助树林等障碍物才能得手；而围堵体积大的英雄（除牛头酋长外，四条腿的都是，如月之女祭司、大法师、死亡骑士等）更容易成功，因为他们体积大，略有空隙也钻不出去，因此遇到对方有多个英雄时，也可以考虑先围杀大块头的英雄。

然而，围杀英雄也并不是Kua的专利，早在Kua之前，恐惧魔王的催眠+食尸鬼围杀就已经非常流行。催眠能造成英雄长时间的静止状态，加上踩着邪恶光环的食尸鬼速度飞快，综合了上面所说的两种方式更是可怕！由于被催眠后的英雄有短暂的无敌时间，若没有树妖这样的自动驱散单位护驾，遇到高手控制的恐惧魔王就祈祷身上还有回城卷吧，要不怎么称他为恐惧魔王呢？除了这两种典型的围杀组合，以下几种组合也很有威力：狼骑+撒网、纠缠根须+女猎手、静电陷阱+任意兵种，你甚至可以用缓慢+女巫/祭司、残废+男巫/骷髅围杀，都不是没有可能的，随机应变和积累经验才是王道。

那么如何防止自己的英雄被围杀？最好的办法是以某种方式消失在敌人面前：被有些人视为垃圾的影子斗篷就是优秀的反围杀物品，另外女巫的隐形魔法、精灵的藏匿技能、隐形药水、无敌药水、飞艇、传送，都可以助你逃过一劫，实在不行就自己派兵优先围上。不过也有恶魔猎手/山丘之王/牛头酋长这样的角色乐意被围，强力的群体杀伤技能再加身上带满各种药剂，围它是要付出代价的。P

这段时间是今年以来的第一个大作发售高峰，接踵而来的欧美游戏大作令玩家应接不暇，看来要一一玩遍很困难，只能挑选最中意的一两款来享受了。不过，这段时间我们的补丁作者们也没闲着，基本上每款大作都有对应的补丁出台。本期向大家推荐“NBA Live 2003《灌篮高手》贺岁版v1.1”，让樱木花道等人出现在游戏中是很多漫画迷梦寐以求的事情，以前只有游戏机的玩家才能玩到这样的游戏，现在PC玩家通过这个补丁也能实现这个梦想了。感谢补丁作者的辛勤工作，希望他再接再励，将这个补丁制作得更加完美！

游侠补丁网：三枫

NBA Live 2003《灌篮高手》贺岁版v1.1

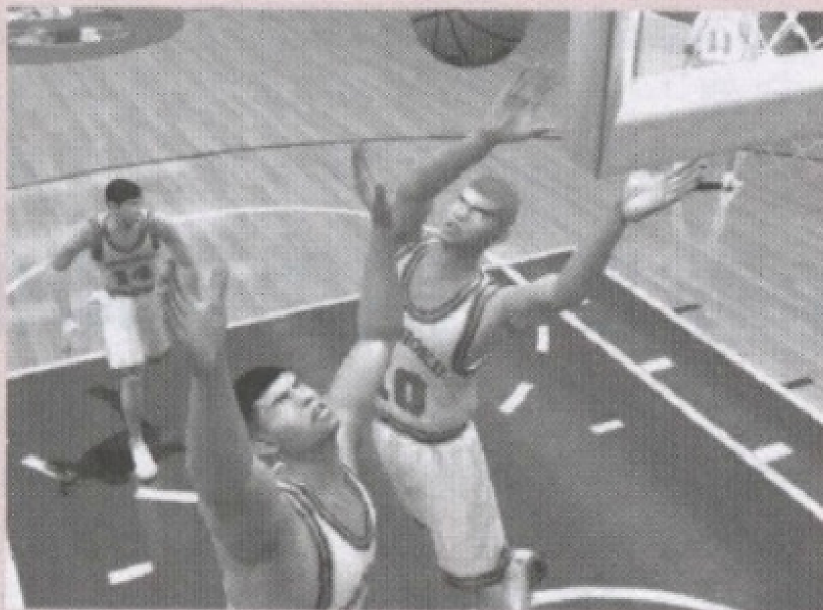
人气漫画《灌篮高手》加入NBA Live 2003的阵营！这是由网友GiGi制作的补丁，安装后大家喜爱的樱木、三井、流川都会出现在游戏中，面部也完全按照灌篮高手中人物制作而成，所有球队均配有自己的球场，所有球服也参照实物做成，可以说是完美展现了《灌篮高手》中的一切。对于既喜欢《灌篮高手》又喜欢NBA的玩家来说绝不可错过。

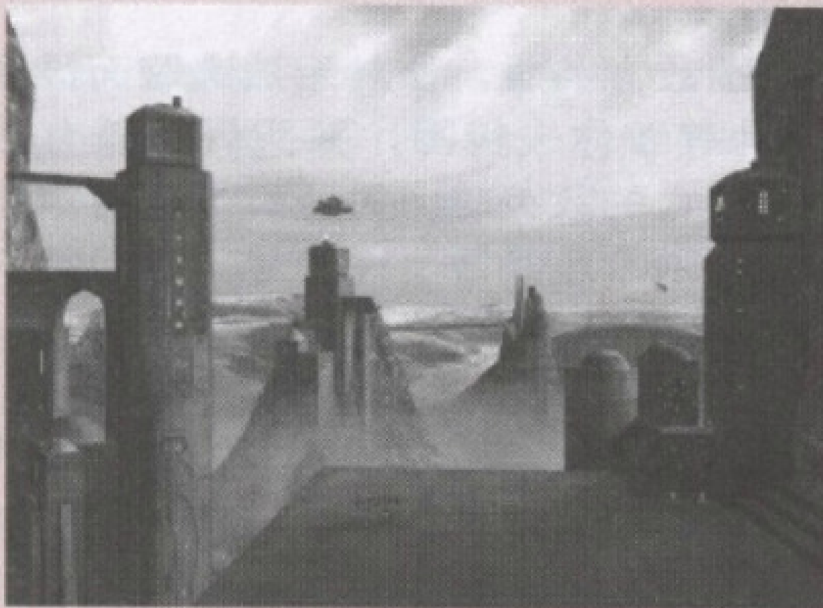
下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/nbaupdatex11.zip

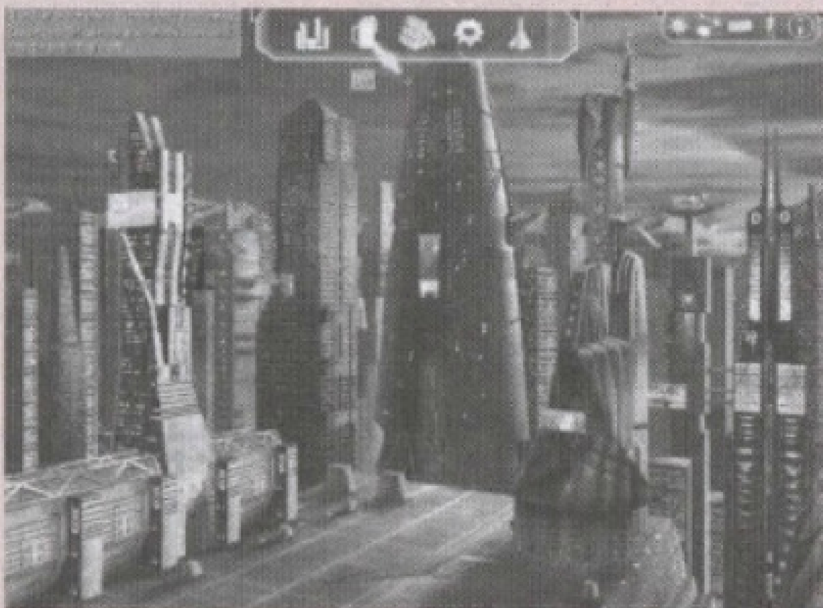
使用方法：运行slamdunk.exe，再将Update里面的Players.dbf、Coaches.dbf、Teamgear.dbf、Teams.dbf拷贝到“我的文档”下面的NBA Live 2003\database\currentdb目录下面，覆盖原文件（覆盖前请先做好备份）。

补丁效果：完全展现《灌篮高手》的人物及全部名队，包括神奈川县选拔队、灌篮高手组合队、山王工业高中、大荣学院、丰玉高中、名朋工业、爱和学院、常诚高中、海南附属高中、翔阳高校、陵南高校、湘北高校、三浦台、津久武、武园、绿风。









《文明Ⅲ——游戏世界》v1.21f升级档及光盘补丁（Civilization Ⅲ：Play the World）

每次升级的调整都是好长一篇列表，有新增的一些设定，比如快捷键、ini文件里的参数调整；也有平衡性的变化，最多的还是Bug的修复。由于文明系列拥有一大批高素质的玩家群体，要能经得住他们的考验可非常不容易，也只有满足他们的需要，才可以更加完善这款游戏。

官方升级档

http://www.firaxis.com/downloads/patch/civ3ptw121f.exe

升级档及光盘补丁

http://patch2.ali213.net/newpatch14/gruc3ptw121fcd.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.21f，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：增加新的设定、改变不同种族的平衡性、修正游戏Bug。

《先驱号》9项属性修改器（Harbinger）

作为一款带有科幻色彩的ARPG游戏，无论是画面风格还是游戏中的各类设定都配合科幻主题，当然游戏中也加入了其他元素，包括有攻击或辅助效果的特殊能力。游戏并没有采用3D画面，2D的处理方式在有些地方已经不能满足玩家需要了，场景和人物效果都没有非常出色的表现。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/pzharbingertrn9p.zip

使用方法：进入游戏，开启修改器，在游戏中按1～9键可对应不同的修改功能。

补丁效果：无限弹药、无限金钱、最高等级、无限体力、无限魔力、一击必杀等。

《自由枪骑兵》光盘补丁（Freelancer）

游戏很好地烘托出星航的时代背景，给玩家足够自由的游戏氛围。在游戏中可以消灭一切阻挡我们前进的物体——星际海盗的飞船，甚至一颗不识时务的小行星。在宇宙中航行及战斗的画面也足够绚丽逼真，比起同类游戏《家园》和前作《星际枪骑兵》来说用了更多的游戏光源和阴影效果，画面背景部分可以看到更多的星云及宇宙射线，这样做的最大好处是让玩家玩游戏时更像是看一部科幻电影。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/ims-frlc.zip

使用方法：复制执行文件到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘即可运行。

《自由枪骑兵》游戏修改器两款
（Freelancer）

想取得战斗的胜利，优良的飞船和武器必不可缺，游戏中提供了26种风格迥异的飞船以及160多种武器，这些东东可以在商店里买到，也可以在探索星球时获得。飞船分为4类：轻型战机、重型战机、货船以及客船，前面两种一看便知是擅长战斗的了。飞船的属性十分详细，计有尺寸、速度、外舱硬度、功率、机动性、载货量等，每一艘飞船都有自己独特的属性，玩家可以大选特选一番了。相应的，武器分为能量武器和弹道武器，也有杀伤力、杀伤面积之类的属性。每艘飞船上都有6个插槽，玩家可以自由放置一些自己常用的武器。

无限金钱无限武器修改器

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/freelatrn2.zip

4项属性修改器

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/r-freelatrn4.zip

使用方法：运行游戏，使用修改器，相应的快捷键可激活相应的修改功能。

补丁效果：无限金钱、无限弹药、无限装甲、无限能源。

《秘密潜入2》所有关卡激活器
（IGI-2：Covert Strike）

从游戏性来说，《秘密潜入2》的各项设定都比前作改进许多，难度和画面也都有很大提高，同时每个关卡的设计也别具一格。对于喜欢有选择的玩家来说，用关卡激活功能后，可以先了解整个游戏的剧情和关卡设计，然后从低难度着手，一点点进行不同难度的尝试，这样进行游戏才会有乐趣。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/igi2_allun.zip

使用方法：复制Missions目录里的所有文件到游戏目录，覆盖同名的Missions文件夹，在游戏时读取此存档即可。

补丁效果：可激活所有普通难度的关卡，若要选择困难级的游戏难度，此激活器会失效。

《魔兽争霸Ⅲ》v1.05对战汉化补丁
（宽宽网制作并提供）
（Warcraft Ⅲ：Reign of Chaos）

"魔兽3"最新的资料片已经开始测试，相信很快就能正式上市了，其中新增的英雄和调整过的种族设定让玩家兴奋不已，当然也有很多不令人满意的部分，不过所谓的不满意只是一种情绪而已，越是不满意就越是会迷上。这款对战补丁主要对多人游戏的部分进行了汉化，比起先前的版本除了修复了部分Bug外，还再次完善了文字的翻译，相信效果会让大家满意。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/war3kkcn105.exe

使用方法：执行补丁程序，指定到"魔兽3"的安装目录进行安装即可。

补丁效果：解决了以往中文版战网交换资源的Bug问题，并且进一步完善了语句的翻译。

《细胞分裂》v1.1升级档及光盘补丁
（Tom Clancys Splinter Cell）

无论是角色的动作还是关卡设定，《细胞分裂》都表现不俗，尤其是配合关卡，玩家控制的角色所需要做出的各种动作，都更真实地表现出一款动作游戏中应该出现的部分。说是游戏，其实可以说是体验一部故事，一部让你身临其境的故事。

官方升级档

下载地址：ftp://ftp.fragland.net/mirrors/avault/patches/splintercell_v11_us.exe

升级档及光盘补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/grusc11cd.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.1版，复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：人物AI的调整，一些游戏Bug的修正。





《刀剑封魔录》存档内存主程序三合一完美修改器
（游侠网鬼龙之舞制作）

《刀剑封魔录》是一款加强了动作表现的ARPG游戏，也就是人物可以和格斗游戏中一样出现连击或一些动作夸张的"必杀技"，但你不需用上下左右的方式来"发招"，只需要鼠标就能完全进入状态，整体来说其表现还是应该肯定的。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/djfml.zip

使用方法：打开游戏安装目录的存档文件，按提示修改即可。

补丁效果：可修改经验及金钱。

《三国群英传Ⅳ》超级存档修改器
（游侠网鬼龙之舞制作）

与"仙剑二"同时上市，除了风头上被其盖过，游戏本身的质量也并未有很大进步，但吸取Ⅲ代的教训，Ⅳ代在部分设定上作了调整。

简体版专用

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/sanguo4-gb.zip

繁体版专用

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/sanguo4-big5.zip

使用方法：打开游戏安装目录的存档文件，按提示修改即可。

补丁效果：可任意修改人物的各种参数，包括技能、称谓、属性等。

《仙剑奇侠传二》超级存档修改器v1.2版（游侠网鬼龙之舞制作）

正因为《仙剑奇侠传》的影响力，二代才会在冷清的单机游戏市场里稍微火爆了一阵。无论游戏表现如何，对于一款绝对经典作品的续集，就算只是为了多年的期待之情就足够促使你玩一款也许会让人失望的游戏。"仙剑二"在难度上并没有1代那么夸张，至少当时那些记忆犹新的迷宫不会让你再次遇到了，剧情过短可说是游戏的一大遗憾。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/cpal2.zip

使用方法：打开游戏安装目录的存档文件，按提示修改即可；F5～F8可切换需要修改的人物角色，游戏时读取修改后的游戏存档即可。

补丁效果：可任意修改各位主角的数值属性。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《上古卷轴Ⅲ——晨风》秘技

真正的无敌勇士&法师是这样练成的：

首先把炼金术设为主要技能，然后到鲍尔莫拉的法师工会买炼金的东东（3件），再到神殿买另一件（3缺1），当然是最便宜的，没钱嘛。买大量的沼泽麦罗和灯芯小麦，炼药、炼药、炼药……炼到炼金术100级后（很快的，15分钟）到神殿左边的白色港口去卖，每天3000，训练满所有能训练的技能，大约2年后就可以见神灭神，见佛杀佛了，要知道100级炼金术炼出的加血瓶子可是加得飞快哟。

高级炼金工具炼的药瓶效果好、价钱高，记住要及时更换最好的工具。

《三国群英传Ⅳ》快速移动法

在大地图的时候，选取你要移动的部队。用鼠标右键狂点你要移动到的城市，你就会发现你的部队在快速移动，速度是平常的几十倍呀，没想到统一三国这么简单！

测试通过

《三国群英传Ⅳ》秘技

在战斗中暂停后输入密码回车：

S34STARON 打开密技模式

S34STAROFF 关掉密技模式

输入成功后，画面正中间会出现“Debug mode on”字样

换兵种秘技：

输入“sol####”后回车。第一个#代表屏幕左边或者右边的军队，左是0，右是1；第二个#是指定武将，为1～5；后面两个##是指定兵种，从01到28。

兵种编号

01 轻步兵	15 猛兽兵
02 重步兵	16 象兵
03 短弓兵	17 忍者
04 长弓兵	18 隐忍
05 短枪兵	19 弩车
06 长枪兵	20 投石车
07 弩兵	21 黄巾贼
08 强弩兵	22 黄巾长
09 轻骑兵	23 匈奴兵
10 重骑兵	24 游骑兵
11 蛮兵	25 浪人
12 藤甲兵	26 武士
13 女兵	27 尸兵
14 近卫兵	28 木人

测试通过

换地形秘技：

输入“BFstage####”后回车。前两个##是地形，从01～13；第三个#是指定日夜与阴天，为0～2；第四个#是天候种类，打0就好。

换武将技秘技：

输入“BL###”后回车为左军主将立即使用武将技。输入“BR###”后回车为右军主将立即使用武将技。

###是武将技编号，从001到221排序。

换阵形秘技：

输入“FOR###”后回车。第一个#是代表左右方军队，左是0，右是1。后面两个##是指定阵形，从00到07排序。

阵形编号

00 方形之阵

01 圆形之阵

02 钩形之阵

03 锥形之阵

04 雁形之阵

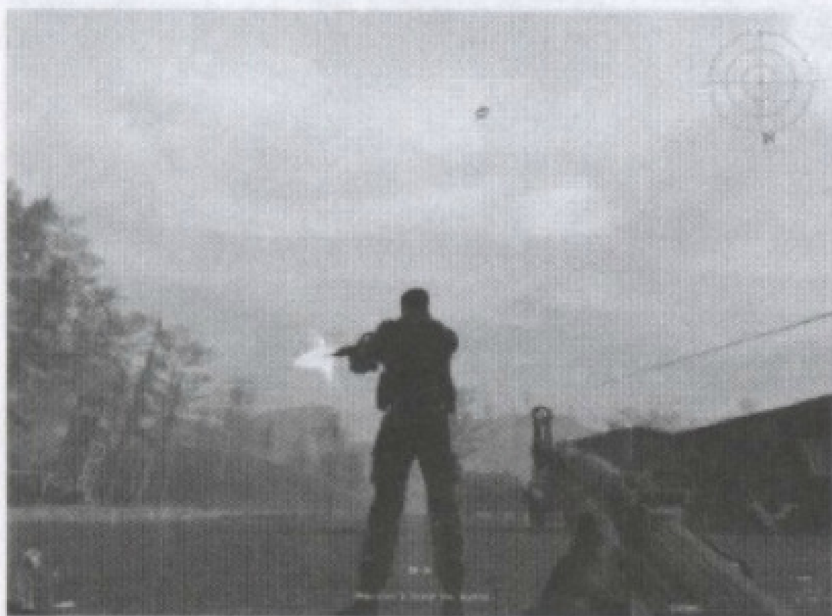
05 鱼鳞之阵

06 黄龙之阵

07 箭矢之阵

换天气秘技：





输入“WEA#”后回车。#为1～3三种天气，1＝晴天，2＝下雨，3＝下雪。

其他秘技：

F3 强制中断

F4 reset

F10 relord

“DIE##”后回车为敌武将死亡，第一个#必须输1，第二个#为1~5号敌武将。

“DIE10”后回车为为敌人全灭。

“INV#”后回车为武将无敌，#为0代表左边武将无敌 #为1代表右边武将无敌，重复输入则解除。

在秘技模式开启下，游戏中占领超过三十座城池 就会出现日本国。

（此秘技为寰宇之星特别提供。）

《天王》秘技

1.作弊秘技

在游戏中按“~”呼唤出控制台，输入“kingsoft 1”激活作弊模式，然后输入以下作弊码即可：

god	无敌
fulllife	生命全满
reborn	复活

2.直接跳关的方法：

在游戏安装目录下有一个Jbin的文件夹，打开里面的Autoexec.cfg（文本文件），找到第40行“StartLevel” “1”，将1改为任何想进的关卡号再开始新游戏即可。

测试通过

《细胞分裂》秘技

按F2后输入下列代码后按回车：

invincible 1/0	上帝模式/取消
health	生命值全满
invisible 1/0	隐身/取消隐身
ammo	弹药全满
fly	飞行模式
ghost	幽灵模式
walk	取消飞行模式和幽灵模式
playersonly	敌人定身

《不可思议的生物》秘技（Impossible Creature）

按“~”键后输入密码：

cheat_coal(N)	给自己增加煤
cheat_electricity(N)	给自己增加电
cheat_rank	升级
cheat_building	得到所有的建筑物
cheat_killself	自杀

注意：本聊天室发言纯属个人观点，与杂志立场无关！

留言板

◆榜单酷评

北京 张艳

《新仙剑奇侠传》：美丽的不仅是那如幻如梦的衣裳。

河南 刘志璐

《FIFA 2002》：穿EA生产的球鞋，感觉就是不一样！

山东 年少轻狂

《仙剑奇侠传二》：苏媚，怎么长一双男人脚啊！

LEOZHANG

《传奇》：在狂卡求生存。

黑龙江 水冰月

《半条命——反恐精英》：前面有CT狙击。我跳，我跳，我再跳。

人以类聚

李仕杰

《魔力宝贝》玩家，寻共同爱好的玩友，共享乐趣。信箱：yuzhoufeng007@163.com。

死亡之吻

我想知道CS反恐精英1.5版在网上玩的服务器地址，越多越好，谢谢！我的E-mail是：cpu5311783@eyou.com。

填字游戏

2003年06期填字游戏答案	
横行	竖行
1.异域狂想曲	A.异形
2.鬼屋魔影	B.人面桃花相映红
3.影子武士	C.红河谷
4.蜘蛛人	D.狂人
5.人偶情缘	E.魂斗罗
6.樱花大战	F.大海战
7.魂系四海	G.战争与和平
8.大众硬件	H.魔力宝贝
9.机甲争霸战	I.百战天虫
10.天使	J.硬件评析
11.天是红河岸	K.语罢暮天钟
12.冰风谷	L.人鬼情未了
13.平原惊雷	M.罗生门

◆游戏热言

"黑暗之都"存在吗？

■江苏 狂徒

看了"游戏剧场"登载的小说《永远的朋友》后，我就对那个叫"黑暗之都"的"游戏"感兴趣。如果有这么个游戏，我当然会支持。

（**林晓：**关心这个"游戏"的玩友多多，看来，我真的很有必要将此创意推荐给某个游戏公司。那么，玩友们觉得哪个游戏公司可以制作并管理好这个游戏呢？）

经典，还是流行，这是个问题！

■QQ64888180

时间是证人，玩家是裁判，希望每个人在投"龙虎榜"选票的时候，都能带有一份成就感和幸福感。

（**Walker：**请为你喜欢和正在玩的游戏投TOPTEN一票！要不然，也许有一天TOPTEN会因票数过少而从大软中消失。

林晓闻听此言立刻晕倒，苏醒后只有一句话：请玩友们，为TOPTEN投票吧！）



"大菠萝"的新对白

■辽宁 无畏

死灵法师：听说野蛮人开了家"高原健身中心"发了，比我们拼死砍"大菠萝"强多了。

圣骑士：那我们先举办一次"拉夏古墓七日游"，弄点钱后买下"黑色荒地"。那儿的地皮便宜，在那里建个大型现代化娱乐中心，到时候……呵呵！

（**美丽人生：**生财有道！FLY，咱们公会也该有点实业了……）

龙的文明！

■山东 王森

为什么不根据中国古文明来创作一部类似"魔兽Ⅲ"的即时战略游戏呢？中华民族的象征为龙，它拥有虾须、狼牙、鹿角、蛇身、鱼鳍和鹰爪。传说轩辕黄帝的部落以蛇为圣物，在后来的部落兼并战中，他每打败一个部落就从该部落的图腾上取一特征，组合到自己部落的图腾上，以示征服。经过多次战斗，黄帝打败了炎帝、蚩尤后，龙的形象诞生了，中华文明也随之建立起来。游戏就以这段传说为背景，玩家以指挥英雄发展基地，领兵打仗为任务；发展龙形，最终建立起辉煌的中华文明。游戏可以命名为《中华之源》。中国古典神话很多，稍加改编就是游戏好题材。

《刀剑封魔录》新发现

■truename

我最近在玩《刀剑封魔录》。大软第3期的介绍很不错，就是少了高级宝石的提炼方法。在第5期的"有字天书"中，有玩家发表了自己的经验，但不是很完善。我就来补充一下8级以后宝石的提炼办法：纯阳+至阴＝两仪，天罡+地煞＝天眼，人王+地煞＝摩坷，破军3个＝恒河沙，天罡+人王＝杀破狼，少阴3个或少阳3个有合成天珠的几率，人王+地煞+天罡+至阴+纯阳＝刀剑璧（要在难度是真正的战斗才可以，都是有一定几率的。3个七杀和3个贪狼我还没有合成过，不知可否合成）。

（**8神经：**插播广告，可参见本期"乾坤一技"。）

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！

晶合后院的群众生活

由签名档引发的思索!

■蓝色联想

在晶合后院潜水已经有一阵子了，在饱览各位朋友的帖子之余，我还有一个嗜好，就是关注众位的签名档。来得久了，渐渐在形形色色的签名档中发现了一个有趣的现象。

在我们的后院，有许许多多帮派组织，大家参与其中，在自己的签名档中加上自己所参与的组织名称，也不失为一种小乐趣。但是我发现后院有很多人，甚至可以说是大部分人，一人身兼数种帮派的职务，由此自己的签名档后面跟了一长串头衔，什么这个盟，那个门，这个院，那个教的。似乎后面的头衔越多，身份越显赫，地位越尊贵，并且还以此为荣！

也许是我不解风情，但是我所能想到的，就是这样的行为缺少一种为人的忠诚。至少就我所了解到的，好像没有哪位英雄豪杰，江湖儿女，亮身份时报上众多门派的。郭靖，张无忌，令狐冲虽然身修数派武功，但都是在因缘巧合之下所成，况且好像也没有在同一时间拜在众多门派之下的。我所能想到的唯一同时拜倒在N个门下的，也就只有一个劳德诺，整一个双面间谍，最后也没有什么好下场。

联想到当今社会跳槽之风日盛，1人在1年之内，跳上3个单位也不再罕见。我想缺乏一种为人应有的忠诚，已经成为我们这个社会的流行病之一。当然我不主张从一而终，但我想跳槽应该是一件谨慎的事，至少能显现你的忠诚度。我想没有哪个雇主喜欢缺乏忠诚度的雇员吧，即使他才华出众（就像三国故事中，喜欢投降的将领并不受欢迎，还往往被斩首）。

虽然面对这样的现实，我很无奈，也不指望改变什么。但我希望在我们后院，有越来越多的人重视忠诚，有越来越多的人签名档中只有1个组织。

_ 哇卡咿，快来找我呀 ~~~[午夜凶铃——大软版]

■Bear熊

我是个夜猫子，晚上无论有事没事总喜欢泡后院，尤其喜欢看大软的帖子。可恶，后院此时连个人影也看不见，唉……

当我听到手表“嘀嗒嘀嗒”轻轻地在耳边计算我的心脏承受能力的时候，我会暂时忘记大软的一切是与非。

因为，我只想大喊，大家都出来吧！
白马王子、白雪公主都好啊，
就算蛤蟆或者恐龙蛋也好啊，
都出来吧！
我一个人真无聊啊！
等了这么些天了，
大家为什么还不知道我只能生活在黑夜中呢？
当大家在白天看到我残留的印迹时，
我已经无法抵抗电视的摧残，
再次回到那一层玻璃之后。
我无法冲破那层隔膜，
尽管玻璃很薄，很薄……

编辑部进行时

◆大软编辑RO公会正式成立

■立谣社记者飞猪现场报道


大软编辑 RO 公会立此存照。

Jin只剩3点血，没有血瓶，其他编辑全部阵亡。还好没有怪物，这欧克洞果然不是能胡来的地方，Jin现在只有坐在地上喘气回血的份。嗡嗡嗡，远处飘来一只绿苍蝇。Jin大惊，起身就射箭，且战且退；绿苍蝇似乎没有反应，很快飞到Jin眼前。“坏了……我要挺住！”Jin大吼一声射出他在欧克洞的最后1支箭——绿苍蝇死了，Jin头顶冒出一个“Luck”，地上多了一个黄澄澄的东西。Jin热血上涌，用颤抖的手点了一下——华丽金属！

编辑们日夜玩RO以来的第1个公会，就在这荒诞却真实的故事中诞生了！

很快，Jin杀回了首都，南门外编辑们百无聊赖地等着回血。Suki最惨，愤怒的她在只有1点血的情况下拿波利泄愤。很不幸，尽管她是盗贼，但居然被波利亲了一口，又挂了……Jin奔过来大声嚎叫：“我打到公会石了！”一片骚动后，先是各位编辑口头讽刺，然后fly过来核实，最后大家纷纷聚集顶礼膜拜。先选会长。由于fly玩RO的经验、功力都较为深厚，威望最高（板砖、西红柿招呼），最重要的是他的小号商人掌控了编辑们RO中的财政收入命脉，最后推举fly成为公会会长；Jin打公会石有功，被任命为副会长（Jin后来中了美人计，利用职务之便私自加了个MM，最后被撤销副会长。如今Jin张口必说“有个小护士在等我呀”）。然后起公会名字。由于编辑们的ID统一加了前缀，老杨便提议干脆叫“XXXXXX”。fly用颤抖的双手打下命令“/guild XXXXXX”，美丽人生在旁边监督着是否有错字……最后定公会图标。这下天下大乱，Jin想用字母“P”作为标志，上传后被Suki一句“丑死啦”否决，于是大家纷纷下线——丢什么人、现什么眼呀。Jin一怒拿出半人高的素材库目录：“你们挑！”经过一番激烈争论并请来若干美编，最后定下一个很有质感、立体感、美感、骨感……的会标。fly给大家定职位忙得不亦乐乎，众编辑纷纷上线、下线欣赏会标、职称。看着对话框中“公会成员（先生，小姐）连接了”，大家终于感到在游戏里总算也有个家了。

至此，**大软编辑RO公会**正式成立！

公会成员14人，平均等级50（汗……）。50级以上者开始给公会贡献1%经验，目前离2级公会还差180万……

单机游戏与网游，谁主沉浮？

■晶合实验室 黑木

这一期的榜单伴随着鹅毛大雪一起落在了我的手里。一大早踏上公车，就听见几位刚刚晨练完的老人在互相议论着：北京这几年都没下过这么大的一场雪了，空气都新鲜了，真是好啊！老人们看起来很快乐的样子。来到编辑部，还没抖净大衣上的积雪，就碰上林晓一把塞过来的第7期TOPTEN榜单。“TOPTEN前几期都没像这一期有这么大的变化了，你一定要好好给大家讲讲哦。”林晓兴奋地说道。的确，从前几乎永远一成不变的TOPTEN，就像京城数月无雪的冬日，没有一丝热情，没有一点清新的感觉，只有白刺刺冰冷的阳光每天照在同一个地方，让人根本感觉不到它的存在。这一期可不同了，看看吧，那个称霸武林N年的“老剑客”《仙剑奇侠传》，终于退隐江湖不再露面了；而它的孪生兄弟《新仙剑奇侠传》，也退出10甲站到了第14位。不过这并不意味着逍遥剑派从此不再问鼎江湖了，它的新一代剑侠王小虎，又将最新推出的《仙剑奇侠传二》一下子带到了亚军的宝座上，看来逍遥剑派的新一代接班人，比其创派宗师李逍遥也毫不逊色。而且据说更新一代的《仙剑奇侠传叁》的面市也指日可待，到时不知又会掀起怎样的一场波澜，TOPTEN榜上又会闹出怎样的惊人之举，就需要等到那时再作分解了。



本期的上榜新星中，还有新派武侠乱斗演义《流星蝴蝶剑.net》。在网络游戏中，PK运动一向为国内广大玩家们所热衷，一直高坐网络游戏头把交椅的《传奇》，正是该运动的突出代表。而《流星蝴蝶剑.net》更是借名著之底蕴，在一个大家耳熟能详的故事背景下，为玩家们创造了一个既简单直接、又丰富多样化的PK世界。所有身在其中的玩家，不必像其他角色扮演类线上游戏那样，既要忙着练功升级，还要经营和其他玩家之间的种种关系。在流星蝴蝶的世界里，讲的只有1个字——杀！追求的只有两个字——痛快！注重的只有3个字——娱乐性！正是它鲜明的特色，才牢牢抓住了一大批玩家的心，才在这TOPTEN中搏得了一席之地。

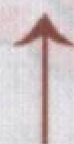
从整个榜单来看，《传奇》、《魔力宝贝》、《奇迹》等网络游戏占据上榜游戏约1/3的数量，其中《半条命——反恐精英》更是高居榜首。难怪有人会说，未来的电子游戏将是网络游戏的天下，单机游戏不再有市场，不再会有人有兴趣去玩了。对于这种说法，本榜主却有不同的看法。从《仙剑奇侠传二》上市后产生的一系列市场风潮来看，单机游戏绝非走到了穷途末路之日。记得在某个游戏产品发布会上，曾听到主持人把单机游戏和网络游戏比作电影与电视连续剧的关系。严格地说，这个比方并不恰当，因为不论影视剧拍得有多长，它总是会给观众交待一个故事发生的前因后果，包括其中的曲曲折折、高潮低谷，最终总要归结于一个或N个结局，以使这个故事得到一个终结，让观众看个明白。而这恰恰与单机游戏的情节特点有着高度的相似之处，却与网络游戏的特点大相径庭。本榜主认为若要打比方，不仿把网络游戏比作一场热闹的运动会，有的只是一个大环境，并不存在着什么情节发展和大结局一类的，讲求的是重在参与。整个运动会在一个大的主题下有许多不同的运动项目，既有单人项目，也有团体项目，这就好比网络游戏中的种种“任务”一样，在不同的“任务”中有不同的竞技方式和竞争环境。而我们在热衷于参与运动会的同时，就会完全放弃观赏情节动人的影视剧吗？至少我是不会的。尽管我很喜欢《魔力宝贝》，还在《仙境传说》中花费了大量的心思，但期盼已久的《仙剑奇侠传二》，从小玩到大的《英雄无敌》系列，展现我智勇双全的《盟军敢死队》系列，可以纵马驰骋杀敌的《三国赵云传》，演绎忠义大秦太子的《秦殇》……哎呀呀，这么多好游戏，怎么可能割舍得下呢？每个游戏的结局，都会让人产生不同的感慨，留下一段特殊而完整的记忆，这也是单机游戏给予玩家的一种最终的乐趣。而这，恰恰是网络游戏所没有的。因为每个网络游戏都可以说是“无尽的任务”，游戏的乐趣只能体现在参与的过程中；而反复的练功、打怪，往往会将乐趣变成无趣，使得“外挂”的出现成为一种必然。那么，当一个网络游戏玩到无趣的时候，我们是不是可以找几款心仪的单机游戏来好好调剂一下心情呢？



最后要向大家报告的是，根据投票统计，《模拟城市新世界》、《寂静岭2》和《战地1942》的票数也已逼近前20名。《模拟城市》经典系列，在模拟类游戏中的地位是有目共睹的；《寂静岭2》早在移植自游戏机前就已名声显赫了；而《战地1942》这款面市不算太久的“实力派”游戏，确实以其实力征服了包括本榜主在内的许多玩家的心。相信它们不久便会杀入TOPTEN榜中，到时谁胜谁负，谁升谁落，还请各位拭目以待。P

龙虎榜——我正在玩的游戏

1. 半条命——反恐精英



票数：629 制作：SIERRA 发行日期：2001年 国内代理：奥美

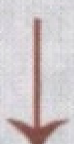
2. 仙剑奇侠传二

NEW

票数：531 制作：大宇 发行日期：2003年 国内代理：寰宇之星



3. 暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王



票数：446 制作：BLIZZARD 发行日期：2001年 国内代理：奥美

游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	趋势
星际争霸	334	BLIZZARD	2002年	奥美	↓
轩辕剑肆	268	大宇	2002年	寰宇之星	○
传奇	261	ACTOZSOFT	2001年	盛大网络	↓
轩辕剑叁外传——天之痕	251	大宇	2000年	育碧软件	↓
疯狂坦克2	233	CCR＆GV株式公司	2002年	盛大网络	↓
魔力宝贝	189	艾尼克斯	2002年	网星艾尼克斯	↑
FIFA2002	156	EA	2001年	美国艺电	↓
魔兽争霸Ⅲ	154	BLIZZARD	2002年	奥美	↓
极品飞车——闪电追踪	130	EA	2002年	美国艺电	○
英雄无敌Ⅳ	129	3DO	2002年	第三波软件	↑
新仙剑奇侠传	122	大宇	2001年	中青旅创先	↑
奇迹（MU）	113	Webzen	2002年	第九城市	↑
秦殇	111	目标软件	2002年	第三波软件	↓
大富翁6	104	大宇	2002年	寰宇之星	↓
流行蝴蝶剑·net	99	昱泉国际	2002年	晶合时代	NEW
三国赵云传	89	第三波软件	2001年	第三波软件	↑
盟军敢死队2——勇往直前	84	PYRO	2001年	新天地	↓

2003年3月幸运读者

特等奖：价值400元的联志音箱

云南陆良 李建刚

幸运奖：《近距离作战Ⅴ》+《银河英雄传说Ⅳ》



山东东营 刘晓宁
上海徐汇 吴继东
广东深圳 巩　鑫
四川宜宾 蔡国庆
河北武安 贺　斌
河南鹤壁 魏金庆
新疆伊犁 白佳琳
陕西咸阳 何培中
海南海口 侯嘉彬

本期游戏榜单信选和网选截止日为2003年3月15日。

网选地址：www.popsoft.com.cn

邮发代号：82-726

零售价：¥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN